

商业，艺术与互联网传播途径



点、线、面的完美统一

07月上
本期特惠价
￥7.00

www.popsoft.com.cn 2012年 总第408期



电脑应用与娱乐的第一选择





神武 搜索

爱上神武

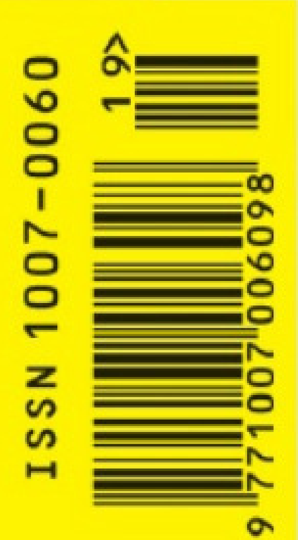
详情见P73

爱上飞行坐骑 爱上这个夏天



扫描二维码
领取新手礼包





特别策划：暑期电子设备散热、防护与清洁

重磅专题：STG兴衰启示录

新品初评：东芝AT200平板电脑 / 联合绿动“客厅运动电脑”CT510 / AMD新APU笔记本
应用聚焦：安卓智能手机第三方浏览器全面实测
前线地带：刺客信条Ⅲ
评游析道：从《文明5》看策略游戏势力间的区别
龙门茶社：清风过耳边——菅野洋子及其游戏音乐
极限竞技：乱像丛生DotA圈
读编往来：编辑部山西春游之旅



本期强档攻略
暗黑破坏神Ⅲ


仙剑之
仙路情缘
漫漫修仙路
三生定情缘
随手互动
快乐随手可得
《仙路情缘》网站：http://xlqy.5ding.com/
《仙路情缘》腾讯微博：http://t.qq.com/q1987918069
开发商：北京随手互动信息技术有限公司



精英部队
ELITE FORCES
2012 现代战争网游
打造专属枪械
成就战争传奇
火热测试进行中 EF.9HGAME.COM 领取激活码
九合天下
九合游戏
9hgame.com
VIN

重点推荐

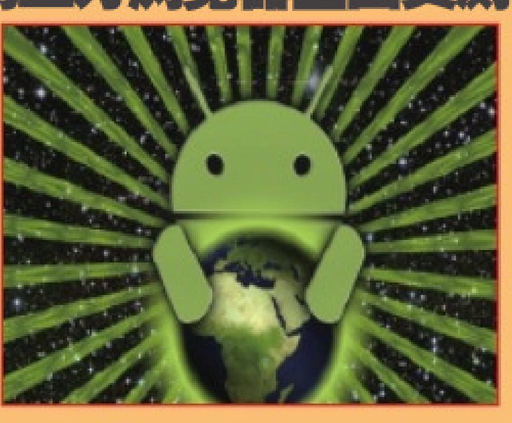
P18 特别策划
爽利一夏
——暑期电子设备散热、防护与清洁

夏季又到了，那躲不开的炎热潮湿是我们手中爱机的大敌。要想让它们安全地度过这个夏天，就需要我们先为它们做一次体检和改造。



P48 应用聚焦
谁主沉浮
——安卓智能手机第三方浏览器全面实测

面对琳琅满目的第三方浏览器，新手上路的安卓用户肯定会产生“乱花渐欲迷人眼”的感受，本期内容就来向大家推荐适合自己的最佳选择。



P112 攻城略地
暗黑破坏神 Ⅲ

虽然打怪、升级、穿装备是已经被国产网游玩烂了的套路，但只要是暴雪出品，再加上“暗黑破坏神”的强大魔力，仍然会让无数玩家为之疯狂。



大众礼物

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
甘肃	付迪	北京	王玉龙
广东	李哲	云南	张建
山西	李炜林	江苏	李晓
甘肃	刑之滨	浙江	邱泽开
内蒙古	董慎之	上海	李宝
湖北	李鱼	四川	桥周周
湖南	牛丁	陕西	陆名
北京	赵乾	江西	赵数
安徽	姚林	广东	钱雨豪
宁夏	李健仁	广西	王哲栋



▲赠送《魔兽世界》卡牌20张，《大众软件》特制卡牌包一个


2012年度巨献
900K的Q版3D梦幻巨作
囧？萌？
萝莉？
傲娇？
正太？
神马？
腹黑？
魔之精灵
ONLINE
2012年4月11日萌动公测
★Q版操作流
自由开放战斗模式，
技巧意识一个不能少，
Q版也走操作流！
★梦幻韩系画风
清晰可爱，
酷绚潮流造型千奇百怪，
享受时尚游戏画风
★精灵高自由
全开放式精灵天赋设计，
四大类别，双向选择，
两大脉络，十余项分支，
个性组合千变万化
★养成宠物多
百余种宠物，
趣味性养成从猛到萌，
千余种进阶变化造型，
玩转宠物图鉴魔法书
★活动全天候
农场、塔防TD、战场、竞技、
棋牌植入新体验，活动趣多多，
多重副本覆盖全天候
WWW.5AY.COM

主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 谭湘源（主任）
朱良杰（副主任） 杨立（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 韩大治 马骥 范锴
黄利东 毋羽 赵博 吴昊 李淑君
本期责编 马骥
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135597
新闻热线 010-88118588-1250
商务合作 010-68271606
通信地址 北京市100143信箱103分箱
邮政编码 100143

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 陈文
电　　话 010-68271996 / 68272656
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88135623
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88135613
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 韩沂杏 陶蕊
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2012年7月1日
定　　价 人民币 10.00元
本刊由北京报刊零售公司总经销

评游析道

@龙门茶社

@在线争锋

极限竞技

游戏剧场

读编往来

TOPTEN

责编手记



在本期杂志的制作期间，一部自公布伊始便备受全球观众瞩目、拍摄制作过程充满传奇色彩的Cult大片出现在了编辑部众人的面前——那就是《钢铁苍穹》。不过，和整部片子本身选择的荒诞题材一样，要想对这部电影作出客观公正的评价似乎并非易事——狂想曲式的浪漫？冷硬粗糙的电气时代工业朋克？不求逻辑只求嘲讽的荒诞闹剧？似乎每种类别都有资格成为这部片子的属性标签，但要想完整地概括全片的主题，这些看似客观实则片面的论点很容易让人产生“以偏概全”的感受。以我个人的意见，对于这部充满拼贴色彩的影片来说，学院式的分析恐怕很难得出什么合理的结论，相比之下，反倒是“奥卡姆剃刀”这种看似死板的手段更容易得出明确的答案：刨去“潜伏在月球背面的纳粹发动入侵地球的反击战”这种荒唐的主题，剔除各种无伤大雅的不合理情节，再删掉所有刻意模仿的低俗笑料，最后剩下的是什么东西？是一部形式浅薄、情节荒诞但不乏“一针见血”效果的黑色幽默喜剧。无论表面的情节如何哗众取宠，隐藏其中的核心主旨依然是不变的，这就是《钢铁苍穹》的价值所在。

事实上，对于相当一部分存在争议的作品来说，这种“刨去外在保留内核”的分析方法都是相当有效的。归根结底，“只见佳句不见华章”并不是合理可靠的思路，一味地卖弄低级噱头和庸俗桥段更不是值得推崇的手段，耐人寻味的主旨永远是最具价值的创作核心，不是吗？

本期责编：Enigma









照样当金领



高考落榜，如何选择出路成为摆在每一位考生面前一个现实的问题。在教育多元化的今天，高考已不再是通往成功的单行道，通过参加职业培训掌握一门过硬技术，更是进名企拿高薪的必备条件。游戏、动漫职业培训以"学实战型技能"、"找阳光型工作"两大王牌，领衔2012年求学市场。

零起点，零基础！高考计划内特招生火热招募

从高考失意到游戏金领，十个月高中生直升名企

汇众教育毕业学员小尤，去年高考被一所三本院校化学工程与工艺专业录取。现在一本、二本毕业生找工作都很困难，与其到三本学习不喜欢的专业，还不如将兴趣转化为终身职业，为此他拒绝了大学录取通知书，进入汇众教育主攻游戏设计。

现在，小尤已经在沪上一家游戏名企顺利就业，成为一名人人羡慕的游戏美术设计师。他的经历再次佐证了一个道理——找工作，拼的不是学历，不是文凭，而是实实在在的本事、本领！

招生专业	专业课程	就业岗位	参考薪资(元/月)
游戏程序开发	C++，Java，Windows程序开发	2D/3D游戏程序开发工程师、手机游戏程序开发工程师	3500-10000
游戏美术设计	游戏原画、道具、场景、人物设计、3D动画设计	游戏场景、游戏人物设计师、3D动画特效设计师	3000-8000
动画设计	2D动漫制作、3D模型制作、动画渲染	2D动画设计师、3D渲染师	2500-10000
高级动画特效设计	MAYA高级动画、动画合成与特效	高级动画师、高级特效师、高级CG动画师	3500-12000

招生对象： 18–35周岁，高中或同等以上学历，热爱游戏动漫制作的在职、待业人士；

课程设置： 游戏策划，3D网络游戏程序开发，3D网络游戏美术设计，3G手机游戏开发，次世代游戏美术设计、动漫设计等；

授课形式： 小班制授课，可选脱产或业余学习，专业理论＋企业项目实训；

郑重承诺： 入学即签《就业推荐协议》！

全国学习中心

汇众教育官网：www.gamfe.com

杭州校区：0571-87247756
青岛校区：0532-68851861
重庆校区：023-63630011
成都校区：028-86925115
郑州校区：0371-63979871
长沙校区：0731-84457601
沈阳校区：024-22766600
武汉校区：027-87685520
广州校区：020-87566175
深圳校区：400-6185-681
西安校区：029-86690216
北京公主坟校区：010-63966411
北京北三环校区：010-51288995
北京中关村校区：010-51651119
北京动漫校区：010-59221466
上海徐汇校区：021-64510032
上海虹口游戏校区：021-36080008
上海虹口动漫校区：021-33872226
济南校区：0531-82399012

了解详情请拨打 400-6161-099



刀锋所向
东芝AT200平板电脑

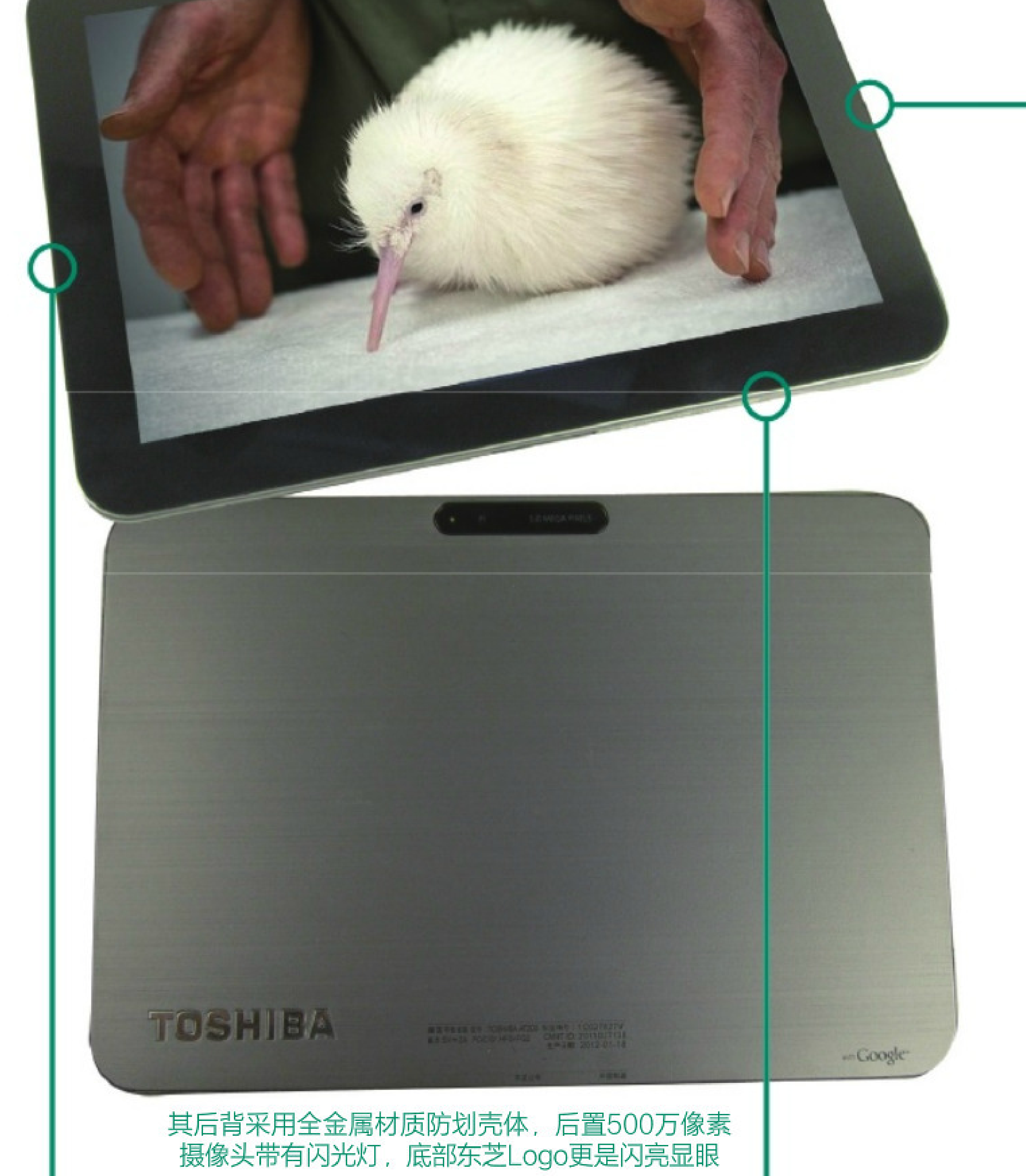
■晶合实验室 魔之左手

又一款“刀锋”级的轻薄产品——东芝AT200近期终于登陆国内市场，并驾临评测室，作为最轻薄的10英寸级别平板电脑，它在应用能力和使用感受方面会给人怎样的不同感受呢？



AT200最吸引人的当然还是7.7mm的超薄体形，作为目前全球最薄的平板电脑，厚度小于大家最熟悉的苹果iPad 2（图中左侧，厚8.7mm）和三星Galaxy Tab系列（8.6mm），508g（含Micro SD卡）的重量也比类似尺寸产品轻100g以上，拿在手里有些轻飘飘的，也更便于用支架固定作为GPS使用

AT200采用一体式屏幕设计，屏幕尺寸10.1英寸，分辨率1280×800，顶置200万像素摄像头。东芝Adaptive Display技术可根据外界光线自动调整屏幕，resolution+技术则可让画面显得更加细腻



其后背采用全金属材质防划壳体，后置500万像素摄像头带有闪光灯，底部东芝Logo更是闪亮显眼



AT200的Micro SD、HDMI、Micro USB扩展接口都在右侧，按键则全部在左侧，隐藏在侧边的半透明装饰条中，和整体设计一样纤细，其中还包括静音/屏幕锁定键



它配置德州仪器的1GHz OMAP 4430双核处理器和1GB RAM、16GB ROM，采用Android 3.2操作系统，接口配置也非常全面，如HDMI接口、Micro SD卡接口等，另外还拥有大部分平板未提供的GPS模块



底部的充电接口设计较为特殊，应可连接专用的扩展设备，两侧超薄扬声器支持SRS环绕音效，虽然开口狭小，但借助AudioEnhancer音质提升技术和Noise Equalizer噪声处理技术，效果出色，音量也相当强劲

总结：

纤薄的东芝AT200不仅外形抢眼，而且功能全面，性能也较出色，安兔兔测试在5300分以上，视频连续播放时间大约为7小时，是一款秀外而慧中的平板电脑，只是价格稍高。



炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★☆

厂商： 东芝（Toshiba）
上市状态： 已上市
售价： 3988元
附件： 充电器、数据线和说明书等
咨询电话： 800-820-2048（服务热线）
推荐用户： 追求个性化和炫酷外形的年轻用户
相似产品： 华硕Eee Pad Transformer Prime TF201、三星Galaxy Tab P7510等

电视大改造
联合绿动“客厅运动电脑”CT510

■晶合实验室 魔之左手

在PC和手持设备之后，智能化家电正在成为新的发展热点。家电厂商和智能设备厂商，以及我国相关部门推出的物联网、智能家电、三网合一等概念为我们描绘了一幅相当诱人的未来智能家庭蓝图。不过目前常见的智能家电仍然只有智能电视一种，且应用能力和性价比不敢恭维，因此利用普通电视作为显示界面，通过外设使其实现智能化也是不错的选择，联合绿动最新推出的CT510就是这样的产品。

CT510的代号也许大家并不熟悉，其实它的前身就是非常受关注的eBOX游戏机，不过随着设计的深入，其定位已从游戏机转向了综合体感游戏、影音娱乐、在线教育、影视服务，乃至网络社交等功能的家庭娱乐中心，或者说是“智能电视伴侣”、“客厅运动电脑”。它可将普通大屏幕电视直接转换为功能超强的智能终端，且具有很好的软件甚至硬件扩展能力。



从外形上看，很容易将CT510当成一台智能机顶盒，扁平的外形更适合放置在电视柜常见的DVD机位。当然与机顶盒不同，它还带有用于体感游戏或操控的摄像头



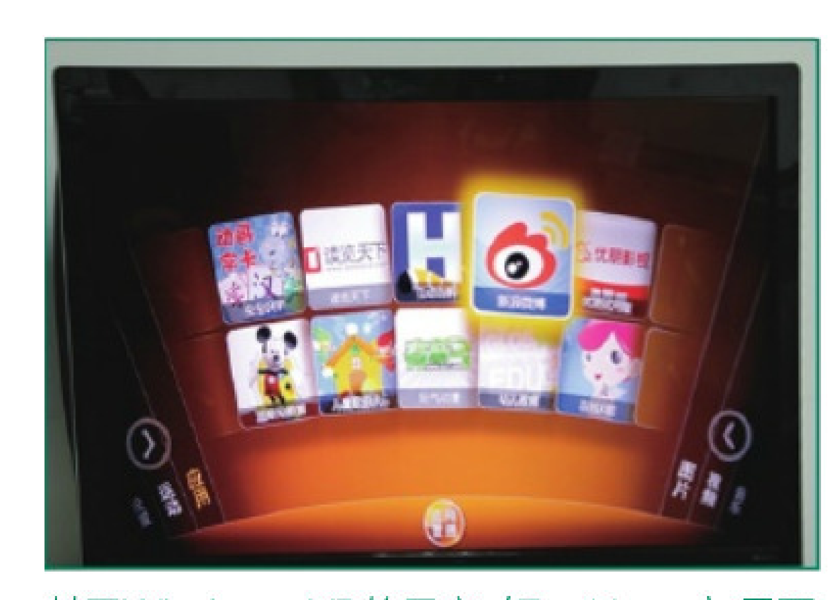
CT510正面设计简洁，仅有开关键、遥控信号接收窗和无线指示灯，左侧小盖板下是前置USB口及SD读卡器。正面两侧标有正式名称“CT510”和“在线多媒体运动机”，侧面留有散热孔，优朋影视的授权贴纸说明了其服务的“正统性”



在线卡拉OK和识字软件



背部接口丰富，需要注意的是基于USB的摄像头接口，为未来升级摄像头功能留有一些额外的触点



基于Windows XP的云扇（FanHome）界面是这款产品真正的核心技术，支持1080p分辨率输出和体感操控，并带有应用在线商店。联合绿动第一批应用和游戏都是以收购、定制或合作方式推出的，以后将加大力度吸引开发者在这一平台上推出更多的应用内容。未来软件逐渐丰富并建立相应盈利方式后，原本包含软件成本的主机价格应该也能够有所调整





前置摄像头带有位置感知探头和彩色摄像头，在某些游戏中可以拍摄玩家的实时图像，融入游戏画面。除了各种快节奏的动作游戏外，CT510也有瑜珈（下图）、舞蹈等互动娱乐软件

总结：

CT510并非简单的体感游戏机，而是围绕云扇操作系统的硬件体系，目前硬件性能并非是追求的重点，在游戏和高清视频播放的过程中，我们没有感到任何卡顿，对这些应用来说，主机性能是足够甚至绰绰有余的。当然在云扇系统成熟后，未来一旦有更高性能需求，其基于PC的软硬件系统扩展与升级都会相当容易。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★

厂商： 联合绿动（eedoo）
上市状态： 已上市
售价： 3799元
附件： 遥控器、摄像头、电源/数据线、说明书等
咨询电话： 400-810-7800（购买咨询）
推荐用户： 乐于运动、希望进行更活泼家庭教育的用户
相似产品： 任天堂Wii游戏机、HTPC、客厅电脑等



性能飙升，全“芯”绽放

AMD新一代APU笔记本

■晶合实验室 魔之左手

AMD的融合概念在APU推出后，已经发展到新的高度，尽管APU的表现不错，但在对手处理器核芯显卡不断增强能力的情况下，AMD放出了更强的新一代产品，目前相应的笔记本平台已经上市。新一代A系列APU增加了针对高端消费市场的A10型号，相应笔记本无需增配独显就能获得非常出色的3D游戏能力。针对目前轻薄时尚产品这一热点，新一代APU也有低功耗产品，让Ultrathin超轻薄本也可拥有优秀的3D游戏能力。

从规格表中可以看出，作为新的旗舰笔记本处理器，A10-4600M的处理器和融合单显的频率都有大幅提升，而功耗保持不变。尽管整体架构类似，但其处理器与显示核心都进行了升级。处理器部分为第二代推土机核心“Pilidriver（打桩机）”，它继承了推土机灵活的多核架构，而且在效率方面有了明显提升。融合单显亦升级为Radeon HD 7000G系列，采用VLIW 4架构，虽不是最新的GCN核心，但效率仍明显高于上一代APU中的Radeon HD 6000G系列显示核心。

新一代A系列APU的显示核心部分明显加强了视频能力，新一代UVD和AMD视频转换加速器（AVC）可支持常见高清视频的硬件编解码，大大加速视频转换速度，对影音娱乐用户，特别是喜欢将视频转存到各种便携设备上的用户来说非常实用。

规格	AMD A8-3500M	AMD A10-4600M
核心代号	Llano	Trinity
核心线程	四核四线程	四核四线程
制造工艺	32nm	32nm
功耗	35W	35W
主频	1.5GHz	2.3GHz
Turbo Core频率	2.4GHz	3.2GHz
二级缓存	4096KB	4096KB
支持内存	DDR3-1600/DDR3L-1333	DDR3-1600/DDR3L-1333
显示核心	Radeon HD 6620G	Radeon HD 7660G
流处理器数量	400	384
显示核心频率	444MHz	686MHz
API	DirectX 11	DirectX 11

项目	设置/项目	A10-4600M	A8-3500M	升幅
PCMark Vantage	PCMark	9109	3885	134%
	游戏性能	6178	2881	114%
PCMark7	总分	3251	1430	127%
Windows 体验指数	处理器	6.9	6.6	5%
	内存	5.9	5.9	0%
	图形	6.7	4.5	49%
	游戏图形	6.7	6.1	10%
3DMark Vantage	Performance总分	P4769	P2056	132%
	GPU	4362	1705	156%
3DMark11	Performance总分	P1153	P643	79%
HC Benchmark	办公应用	1501	1152	30%
	视频体验	5077	245	1972%
	上网体验	3304	1405	135%
	游戏体验	9225	4172	121%
Fritz Chess Benchmark	4线程	4521千步/秒	3886千步/秒	16%
CineBench 11.5	OpenGL	30.86fps	14.33fps	115%
	CPU	2.01fps	1.86fps	8%
生化危机5	1366×768默认设置	68.0fps	27.2fps	150%
失落星球2	1366×768中等设置	24.9fps	17.4fps	43%
街霸4	1366×768最高设置	79.48fps	38.65fps	106%
Heaven Benchmark 3.0	1366×768默认设置	25.8fps	12.2fps	111%
暗黑破坏神3	1366×768默认设置，城镇场景	42fps	32fps	31%

晶合实验室测试联盟



这是一款高性价比，偏重游戏性能的笔记本电脑处理器，与前一代相比，性能进步非常明显。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

厂商： AMD
上市状态： 已上市
售价： 根据笔记本厂商配置
附件： 电源适配器、说明书等
咨询电话： 无
推荐： 追求便携性的中端游戏玩家
相似产品： 中端独显笔记本

Trinity APU可提供DisplayPort 1.2接口，允许玩家组建四屏显示模式。并支持4路独立7.1声道音频流输出，根据用户的操作，可自动切换音频输出显示器。

在测试中，我们采用的两台对比笔记本，除了处理器外采用类似配置，均安装双通道4GB DDR3 1333内存，默认分辨率1366×768分辨率，A10测试系统安装的是SSD硬盘，硬盘性能占有明显优势，因此测试中我们尽量淡化其影响，不进行两者的硬盘性能得分对比。测试中安装64位中文Windows 7+SP1操作系统及AMD相应驱动。

从测试成绩看，A10-4600M的处理器和3D游戏性能都有了大幅提升，其单显核心性能甚至超过了一些中端移动独显。在实际游戏能力方面，中端3D游戏可使用最高图形设置，甚至开启抗锯齿技术也能获得较高的帧速，高端DX11游戏则可在中等设置下流畅运行，实测中的游戏帧速与台式机显卡Radeon HD 7750非常接近，当然A10-4600M的测试采用1366×768的标准笔记本屏幕分辨率，而Radeon HD 7750的测试采用1920×1080全高清分辨率。

紧跟移动时代脚步

罗技M600无线触控鼠标

■晶合实验室 浮云



苹果的iPhone与安卓手机让很多人爱上了触控这一更随心所欲的操控方式，即将到来的Windows 8系统会让PC用户也进入触控操作时代，罗技M600就是一款为Windows 8全新体验所准备的触控鼠标。

罗技M600的包装使用黑色底盒与全透明外壳的设计，并将鼠标像橱窗里的展品一样高高支起，我们可以透过包装清晰看到产品的独特造型。在包装背后还可以看到该鼠标的一些触控操作方式，让人颇感贴心。

M600鼠标的上半部分以黑色为主，边缘有一圈不规则的花纹，看起来很时尚。它的设计与微软的Touch Mouse、苹果的Magic Mouse有些相似，将上盖设计为一个整体按键板，用户可以通过在不同位置不同区域的触控或下压来实现各种操作。M600的触控面板十分光滑，因此不论是看网页还是看图片，相比其他触控鼠标都会显得流畅、自然，不过其光面很容易沾上油污，要记得及时擦拭干净。


鼠标底部带有开关和面积较大的脚垫

长期使用传统鼠标的用户在初次接触M600时会略感不适，M600整体扁平，上盖光滑的设计会让很多人感到有些抓不牢，手指也似乎无处可放；另外翻滚网页时依靠中指滑动，相比鼠标滚轮的回馈感下降了太多。这主要是因为Windows XP时代的操作方式已经根深蒂固，逐渐适应了M600的触控后，各种操作就会变得顺手起来。比较遗憾的是，Windows 7目前还不太适合多点触控操作，对国内主流的PC用户而言，想感受触控鼠标的全部乐趣，还需要等待Windows 8。





罗技触控鼠标M600拥有极个性化的设计，外形美观、时尚、大气，上盖光滑，触摸流畅自然，但初次上手需要一定的适应时间。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商： 罗技（Logitech）
上市状态： 已上市
售价： 449元
附件： 驱动、工具光盘、说明书、保修卡、无线接收器、电池等
咨询电话： 800-820-0338（技术支持）
推荐用户： 时尚人群或喜欢触控体验的玩家
相似产品： 微软Touch Mouse、苹果Magic Mouse等





Radeon HD 7750的板上元件较精简，上方带有CrossFire接口

官方超频
AMD Radeon HD 7750国内版显卡

■晶合实验室 魔之左手

和同样基于“South Island”南方群岛系列芯片组的Radeon HD 7900/7800系列相比，Radeon HD 7700在国内的上市要晚得多，不过也因此为国内玩家带来了不一样的惊喜——国内版本的Radeon HD 7750将核心频率提升到900MHz。

从外形上看，AMD Radeon HD 7750公版产品采用封闭式散热器，但长度较短，结构简单，重量也较轻。它支持PCI-E 3.0标准插槽，只需要一个6针辅助供电接口。显卡提供了HDMI、DVI、双DisplayPort视频输出接口，最多可连接6个显示器，还可支持CrossFire双显卡架构。

视频接口配置

Radeon HD 7750的核心代号为Cape Verde（佛得角），采用GCN架构，28nm工艺制造，支持DirectX 11.1。芯片内含8个运算单元（Compute Units），512个流处理器，32个贴图单元和16个ROP单元。其默认核心频率900MHz，显存位宽128bit，标配1GB容量1125MHz GDDR5（等效频率4.5GHz）显存，显存带宽达到72GB/s。

在实际测试中，我们采用英特尔酷睿i7-3770K处理器、英特尔DZ77GA-70K主板、2GB Kingmax DDR3 1600内存×4、希捷Barracuda 3TB硬盘。操作系统为64位Windows 7简体中文旗舰版，安装最新INF驱动和AMD公版11.4版等相应驱动。

Cape Verde核心显卡规格表

型号	Radeon HD 7770	Radeon HD 7750
晶体管数量	15亿	15亿
流处理器	640	512
芯片制程	28纳米	28纳米
芯片频率	1000MHz	900MHz
显存频率	4.5GHz	4.5GHz
显存位宽	128bit	128bit
纹理单元	40	32
接口类型	PCI-E 3.0	PCI-E 3.0
显卡最大功耗	80W	55W

测试项目	项目（设置）	Radeon HD 7750
3DMark11	总分（Performance）	P2967
3DMark Vantage	总分（High）	H8041
	GPU（High）	7167
Unigine Heaven Benchmark	1920×1080默认设置	35.6fps
潜行者COP	白天（1920×1080 Ultra SSOA模式：默认，SSAO质量：高）	69.2fps
失落星球2	1920×1080 默认设置	30.9fps
狂怒Rage	1920×1080 默认设置	58fps

从测试结果看，这款显卡已可在全高清分辨率、默认或较高图形设置下，以30fps左右的帧速运行高端DX11游戏，或开启抗锯齿模式轻松提升DX10游戏的画质。

在测试中其噪声一直控制在较低的水平，FurMark极限测试中，风扇转速仅从1385rpm提升至1830rpm（36%）就将芯片温度控制在70℃，在我们的其他测试中芯片温度与风扇转速也都没有超过这一水平。在桌面状态整机功耗为66W，极限状态最多达到138W，小尺寸机箱及相应电源的能力就足以支持。P





这是一款性价比不错的中低端游戏显卡，足以应付最新的DX11游戏，虽然还不能使用到最高画质，但场景画面已相当出色了。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商： AMD
上市状态： 已上市
参考售价： 799元左右（根据板卡厂商定价）
附件： 无（板卡厂商自行决定）
咨询电话： 无
推荐用户： 中端游戏玩家，小机箱升级用户
相似产品： NVIDIA GeForce GTX 550 Ti、AMD Radeon HD 6770等

沉浮微电影
——互联网影像传播背后的商业和艺术

■本刊记者 冰河

2012年4月10日，曾经风靡全球的《泰坦尼克》在进行3D化重新制作之后，再次面向全球上映。这部15年前的经典之作并未因为时光的洗涤而失去原有的光彩，尽管3D技术是个新看点，不过吸引观众走进电影院的永远是电影本身的魅力，是那些关于爱情、贫富、生死和尊严的故事，在15年后又一次让中国观众为之泪水涟涟。仅仅过去一周的时间，重映的《泰坦尼克》3D版就在中国收获了4.6亿元人民币的票房，这一数字甚至高出了同期的北美票房（7200万美元，约合4.5亿元人民币），充分显示出了中国电影市场的巨大潜力。泰坦尼克之后，《复仇者联盟》《黑衣人3》等美国电影继续在春季档的中国电影市场上攻城掠地，将同期上映的《杀生》《匹夫》《我11》等国产电影打得抬不起头来，唯一为中国电影挽回一点颜面的是年轻一代导演的中坚分子宁浩，他的《黄金大劫案》面对《泰坦尼克》的强大压力依然斩获了超过亿元人民币的票房，可以说为中国本土电影保留了一条底裤，不至于输到裸奔的地步。



15年前的经典之作重归大银幕，依然在中国顺利卷走数亿元人民币的票房，国内电影市场的潜力果然不容小觑

美国电影的强势胜出并不是什么意外，不仅仅在中国，同期在欧洲、日本、韩国等地也一样是美国片完胜所在国度本土制造的影片。但每次都要输成这样，尤其是一部15年前的电影重映，在召唤老观众回归影院的同时依旧能感动新一代观众，还是引起国内电影行业上下围绕“美国电影成功论”展开了广泛的讨论。面对这个老话题，有人将原因归咎于负责影片发行的院线不照顾中国本土作品，的确，看着排片表上美国电影密密

麻麻的播映场次和国产电影寥寥无几犹如点缀的数字，说发行院线“崇洋媚外”也不为过。不过看看那几场可怜的播映场次影院中稀稀拉拉的观众，光怪罪院线排片少也没道理：就这么几场还坐不满人，指望多多播映就能坐满么？结果只会是播映的场次越多场面越难看罢了。还有人将问题归咎于“剪刀手”广电局对国产电影的严格审查，想想宁浩作品《无人区》、姜文作品《鬼子来了》的遭遇，如此优秀的电影却不能公开播映，的确是中国电影很大的损失；但是，仍旧以《泰坦尼克》为例，这部电影15年前上映时一刀未剪，此次3D版重映也仅仅剪掉了其中几秒裸体镜头，经历了审查之后仍旧动人，这就不能仅仅怪罪广电总局了。在中国，搞艺术创作永远是带着枷锁起舞，不过既然外国人在同样的条件下就能做得有声有色，那么中国人总是怪罪“枷锁太紧”就未免有些阿Q的味道了。看看国内影视编剧的现状，中国电影的最高奖项——金鸡百花奖至今没有最佳编剧这一奖项，充分说明了这一问题的根本原因在哪里：电影说到底是用画面讲故事，编故事的人不受重视导致人才断代青黄不接，其后的竞争乏力是理所当然的结果。

中国电影自己的问题在哪里，这是个老问题，也是个说不清的问题，简单归咎于哪一方面总是不够客观，所以这么多年了，观看《泰坦尼克》的一代都换了好几茬，这问题也没讨论出个所以然来。胡适先生曾经说过“多谈些问题，少谈些主义”，放到中国电影这里就只能变成“多拍些电影，少谈些问题”。无论如何，只有多拍，让新一代成长起来，中国的电影才有未来。宁浩在成名之前也拍了许多广告和MV短片，例如崔健曾经获得东京音乐电视大奖的MV《让我在这雪地上撒点野》就是宁浩的作品。所以，拍吧拍吧，让年轻人放手尝试，拓展想象力。虽然剪刀手广电局的影视许可证难拿，不过在互联网时代，拍电影、放电影的门槛已经低到普通人略做研究就可以



微电影的抬头，让无数国内创造者看到了希望……
然而，现实果真如此乐观吗？

自行创作的地步了，因此绝大多数人对于中国电影创作的未来还是比较乐观的。看看优酷、土豆、乐视、风行上众多网民上传的各种草根作品，看看《网瘾战争》《李献计历险记》还有《我是MT》的流行，大家好像都看到了中国电影在互联网时代的曙光。特别是在微博兴起之后，借助微博的强大传播互动能力，“微电影”在一夜之间仿佛成为中国电影的救世主，四处备受追捧。一时间，影视圈里到处都是各种微电影立项的消息，就连陈凯歌、冯小刚这种级别的大牌导演也表现出了对微电影的兴趣。

然而，经历过一段轰轰烈烈的运动之后，微电影的疯狂传播劲头暂时落潮，很多“微电影”，或者说“微型广告片”的实质也暴露了出来，相对前一段时间的疯狂追捧，如今各界对于微电影的热情淡化了许多，这也是大家都能预料到的情景。不过，在回归理性之后，“微电影”对于中国电影行业和互联网行业的意义和价值究竟在哪里，也到了平心静气坐下来开始讨论的时候。

不过我们都知道，这个问题到最后注定无法让人平心静气地面对答案。

微电影之机

“你知道拍电影最难的事情是什么？”面对本刊记者，冯锋抽了一口烟，用这样一个问题做为“谈谈微电影”对话的开场白。

“是什么？”

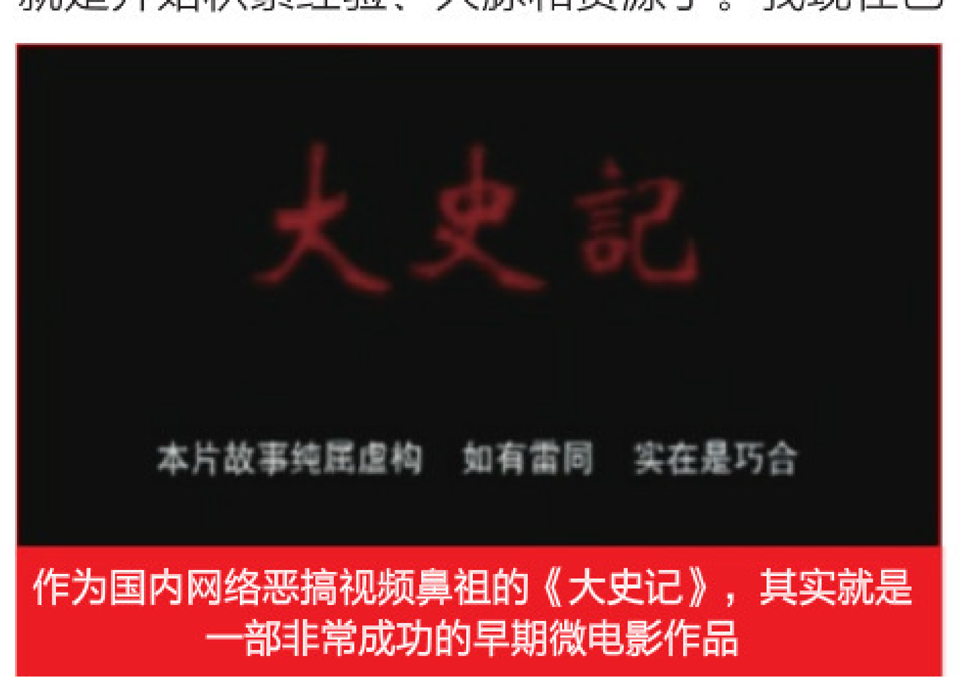
“拉投资，或者说就是找钱。你可能想说什么请导演啊，找剧本啊，找创意啊这些。我告诉你只要资金有保证，这都不是问题。对电影行业不熟悉的人往往以为艺术上的事情最难，但只要在这个圈子里混上一阵，就知道这些问题都能用钱解决。而能用钱解决的问题，就不是大问题。”

“既然这些问题都能用钱解决，那你说我们也投它几亿美元，一定能拍出《泰坦尼克》这样的片子来么？前些时间热炒的《战国》好像也投了不少钱……”面对冯锋的回答，本刊记者抛出了一个行业内外都算是老生常谈的问题。

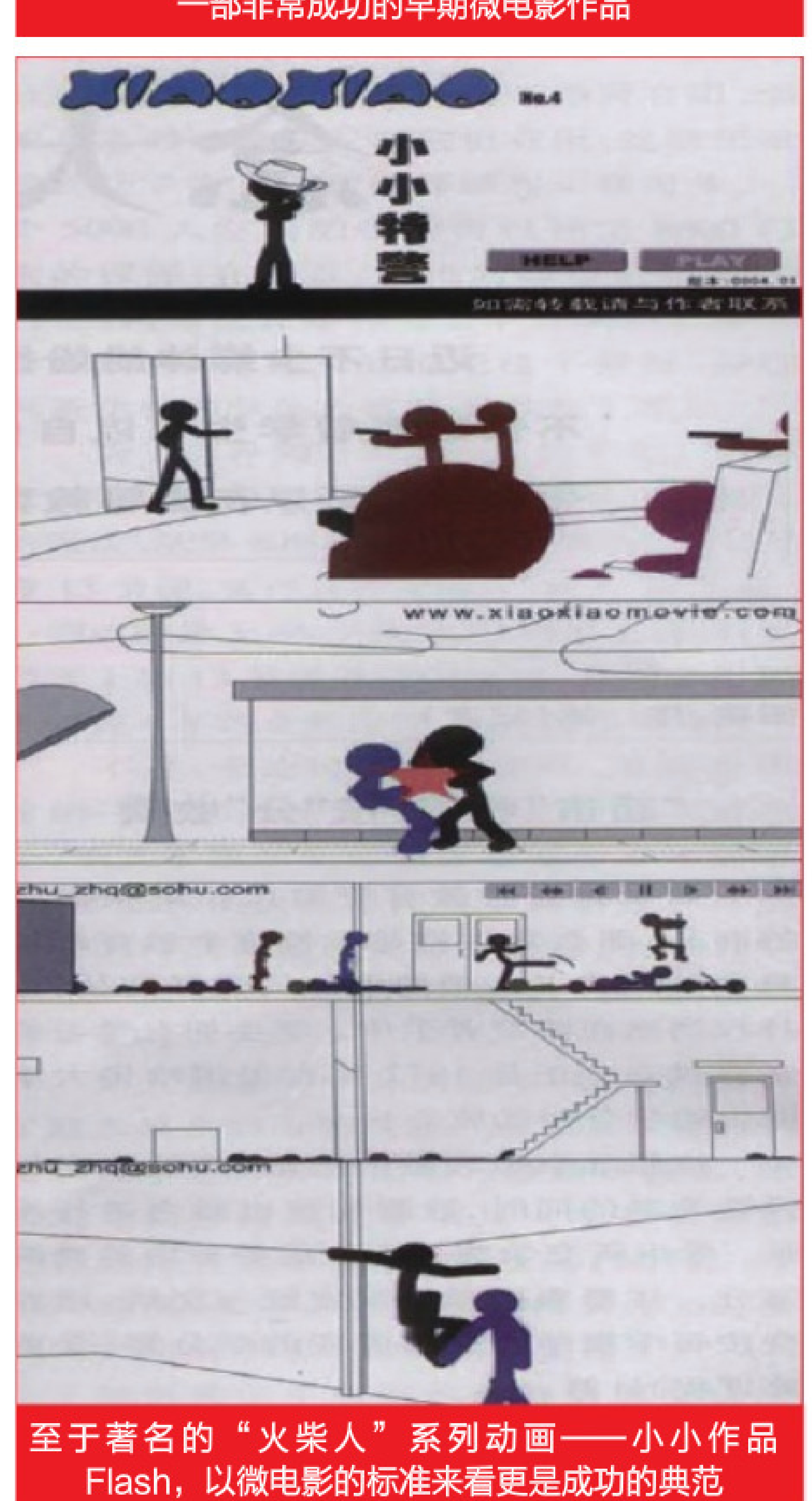
“当然能。不过，这不是几亿美元的问题，而是几十亿乃至上百亿美元的问题。要知道，美国人拍电影也不是常胜将军，从过去的《埃及艳后》《未来水世界》到现在的《绿灯侠》《超胆侠》，大投入然后亏得血本无归的案例数不胜数。但好莱坞电影工业强大的地方就在这里，它的资金实力够雄厚，即使是大萧条时期，雷电华这样拍出诸多名作的公司都倒闭了，但美国人仍然敢往电影工业里投钱，也投得起。这看上去挺危险，实际从来不缺钱——如果你看了彼得·杰克逊重拍的《金刚》，你就可以在电影开始那一段看到这种描述。即使很多人穷到吃不上一顿饭了，但大亨仍然拿着支票对着导演吆五喝六。输得起也就赢得起，《埃及艳后》《银翼杀手》这样市场失败的经典是孕育《泰坦尼克》《阿凡达》这样市场成功经典的前提。所以你不要看《战国》这样的电影赔了，但无论是导演、演员还是剧组、院线，都从这里面获得了很多经验，这对于将来拍好的电影是很有帮助的。如今这个年代，有钱未必拍得出好电影，但要拍出好电影一定要有钱，赢家都是从失败里走过来的。张艺谋、陈凯歌还有冯小刚也曾经赔得一塌糊涂啊，宁浩也是一样苦苦熬出来的。

所以张艺谋要有张伟平，冯小刚要有王中军，宁浩要有韩三平，才能挺到翻身的那一天。你说陈凯歌有没有水平？有，可他差的就是背后的那个人，他老婆陈红在这方面显然还是比不上刚才提到的那几位。”说到电影工业的细节，冯锋的双眼发亮，充满自信地侃侃而谈，仿佛在面对不懂行的投资人保证中国电影的未来在他手中。显然，这些内容他经常向别人谈起，已经轻车熟路。不知为何，在一瞬间我仿佛看到了冯小刚拍过的电影情节，冯锋就是其中的主人公。

冯锋进入影视圈的时间并不算长，七年而已。但用他的话来说，“这个圈子，一年和三年不一样，但三年和十年就差不多；十年和三十年又不一样，三十年和五十年又差不多。开始的时候是熟悉电影工业的各个环节，然后就是开始积累经验、人脉和资源了。我现在已



作为国内网络恶搞视频鼻祖的《大史记》，其实就是一部非常成功的早期微电影作品



至于著名的“火柴人”系列动画——小小作品Flash，以微电影的标准来看更是成功的典范





对于有些读者朋友来说，雷电华（Radio Keith Orpheum）可能是个有些陌生的名字，但这家电影公司的制作的影片同样不乏载入教科书的名作——例如《公民凯恩》

经过了入门阶段，缺少的就是人脉资源，所以对我来说也是在熬，为了资金而挣扎。什么时候过了这个阶段，才有可能谈谈电影工业的艺术创作问题了。对于我乃至这个行业的大多数人来说，都是这样。”显然，对于他来说，拍电影更多是一个商业问题，而不是艺术问题。

“微电影这形式我很看好，因为说白了这就是过去的广告片、MV还有短剧等各种形式转化过来的。从内容上来说算不上太新，但从制作和形式上来说却是过去不能比的。从概念上说，所谓的微电影是指专门在各种新媒体平台上播放、适合在移动状态和短时休闲状态下观看、具有完整策划和系统制作体系支持、具有完整故事情节的微时（30秒～300秒）放映、微周期制作（1～7天或数周）和微规模投资（几千～数千/万元人民币每部）的视频短片。微电影相对传统电影和电视的根本区别在于它的3‘微’特征，使得过去曲高和寡的单项度艺术殿堂回归到了真正具有互动和体验特点的、人人皆可参与的‘草根秀’时代。它的低门槛、广谱性与参与互动性适合了新经济时代人们追求精神自由和互动体验交流的感性诉求，是信息技术革命下的Web2.0传播模式。你看，这个‘新媒体平台’是微电影的核心，这就是和过去不一样的地方，它是依托互联网，依托Web2.0而生的。过去也有类似的短片制作，但从传播途径来说，主要还是依靠电影院和电视台这两个传统渠道。电影院就不用说了，片子太短基本没机会上映，除非是做贴片广告；电视台相对来说宽松一些，短片主要就是靠电视台播映。你记不记得过去央视有个节目叫《广而告之》，内容主要是一些公益性的话题，但可以拍得很有趣，情节设计得很巧妙，那就是那个时代的微电影。此外就是各种广告和MV，还有纪录片什么的。但说起来，短片在电视台也是不会获得重视的，因为太短，难以吸引用户持续的注意力，广告价值就很低，更不要说广告短片这种专门让人换台或者上厕所的东西了；MV好一点，不过那是音乐工业的副产品，内容和传播都是为音乐工业服务的，发挥的空间很窄。所以拍短片的都很艰辛，只能跟着电视台的指挥棒转。后来到了互联网时代，新的平台给了创作者很多自由，至少能让你自己做一点让自己高兴的作品，有机会有平台能播出了，未必能红，但首先是按照自己的意思来创作的。杨树鹏知道吧，拍《我的唐朝兄弟》的那位，最近他的作品《匹夫》刚刚上映，也算是青年导演里比较有实力的一个。你知道他早年最著名的作品是什么？告诉你，是《大史记》，就是2001年前后，互联网上流传很广的那个央视新闻评论部制作的系列拜年作品，包括《分家在十月》《粮食的故事》和《东方红》，你要是上网年头比较长就一定看过，那会儿非常流行啊，那片子就是他在央视新闻评论部工作的时候自己图开心做的片子。你做记者也知道，搞新闻其实挺憋屈挺郁闷的，拍的节目经常被枪毙，所以他和崔永元一帮人就

搞了那个系列，借着拜年让自己发泄一下，结果流传到网上就成了经典。自由，这就是互联网给电影的最大机会，那会广电总局的剪刀还没有伸到这一块，各种短片层出不穷。再比如雪村的《东北人都是活雷锋》，多有趣，很典型的微电影，情节完整，内容幽默，传播得也非常广。小小的Flash动作系列，就是那个火柴人打斗的短片，从动作设计来说很有香港动作片的神韵；春水堂的阿贵系列，也是很典型的微电影，传播得都很广，那都是普通人的智慧体现。在互联网没出现之前，这些智慧找不到释放的空间，只有通过互联网才能被很多人看到，所以微电影早就红起来了。只是那时候的传播途径还没现在这些东西，微博、SNS什么的，都是吃门户和社区传播，时间长了就又变成了抱电视台大腿那样的。而且那时候的微电影往往是出于兴趣爱好而制作，没有持续创作的动力，说白了就是没钱赚。艺术再好也要吃饭是不是？所以后来那一阵风过去之后就沉寂下来了。”

显然，冯锋对于微电影投入了很大的精力来研究，否则也不能从渊源上将来龙去脉研究得那么清楚。根据他的陈述，微电影并不是最近才出现，但现在之所以能在互联网上复兴，就是因为互联网的传播渠道进化了，有了赚钱的机会，所以它可以被电影工业所认可，成为影视创作一个重要的部分。



院线是电影公司的生命线，倘若这条发行线路出了问题，再老牌的片场都会面临破产收购的局面，米高梅就是一个鲜活的例子

“没错，传播渠道的进化，这是核心。普通人说电影，都说创作一类的话题，但业内人说电影都是先看发行传播渠道，这就是我们说的‘电影工业’的特点。它和真正的工业一样，除了生产之外，还要抓住销售。美国人不是电影的发明者，但却是最早将电影制作工业化的。他们对于院线的理解和建设是现代电影工业发展的基础，派拉蒙、20世纪福克斯这种老牌公司之所以现在能生存下来，关键还是在于院线建设得好，合作发行有力。你看米高梅、哥伦比亚同样是老资格，影片库里那么多经典，但最后只能被三星，被索尼给收购，否则就只有破产，刚才也说过了雷电华那样没熬过大萧条的更早期的牺牲者。派拉蒙到今年都100年了，它的影片库里的经典未必有米高梅的多，可传播发行要比米高梅好很多。比如，最近刚刚上线的《碟中谍4》就是典型的例子。除了美国，香港电影也是同样的情况：邵氏当年之所以能有那么高的地位，就在于邵逸夫先生建立了自己的院线，从渠道上保证了竞争力。如果你翻翻香港电影发展历史，就知道当年邵氏和国泰拼得有多凶。最后邵氏还是靠院线笑到了最后。李小龙的电影都不是邵氏制作发行的，票房那么好，对邵氏压力很大，但他们还是挺过来了，因为邵氏的院线基本占据了香港影院的半壁江山，掌握了发行的主动权。李翰祥、张彻那样的大导演离开邵氏当然也能拍片，但最后发行还是要拜托邵逸夫先生帮忙。国内过去因为电影制作体系是模仿前苏联的，属于计划经济模式，所以对院线发行体系并没有太多意识，等改革开放了才发觉不控制院线不行。很多计划经济时代风云一时的电影人就是吃了这个亏，从前只管拍片不操心发行，后来就被院线反过来给整死了。一个典型的例子就是陈佩斯的喜剧电影，片子质量不用说，可是院线瞒报票房、不给档期，再好的电影也没法赚钱，时间长了人就没动力了。最近看他的访谈，他也说了这个问题。所以在没有互联网的时代，中国电影是创作和发行脱节，搞到后来双方都很窘迫。传播发行这块搞好了，就有持续发展的可能。现在国内各个公司也都在抓这一块的建设，大家现在也都弄明白了，就像国美苏宁做大了，长虹海尔也要跟着点头哈腰啊。”

院线建设的重要性已经说得很清楚，不过这个和微电影又有什么关系呢？微电影毕竟不是吃传统院线发行的，而是吃互联网。

“是啊，微电影不吃传统院线，互联网就是他的院线。互联网的自由度很高，不会像传统院线那样把控得那么严，微电影本身门槛低，有什么好的创意想法容易实现。你拍一段自己的视频，就可以放到网上共享；如果大家喜欢，植入微博和SNS网站，病毒式的传播会爆发出意想不到的威力。这其中固然可能有营销的作用，但对于影片自身质量的要求更高。所以微电影一方面拓展了发行传播空间，另一方面也给了拍摄者更多的艺术创作自由，这就是它最可贵的地方。”

说来说去，从商业又回到了艺术上。传播渠道打破垄断，艺术创作才有更多的自由。尽管距离打破垄断还有挺远的距离，但互联网平台和微电影终究是给了电影艺术一个新希望。



实际上，对于微电影来说，病毒营销未必不是种有效的方案——大家还记得《一个馒头引发的血案》是怎么红起来的吗？

微电影之乱

微电影的创新意义已经毋庸置疑，但任何一种新生事物的发展道路都必定不会一帆风顺，微电影也不例外。在经历过初期的热潮之后，如今的微电影虽然仍旧有很高的关注度，不过振臂一呼应者云集的阶段已经过去，微电影的市场价值、传播效果等核心问题被重新拿到台面上来认真探讨。对于这个问题，冯锋认为还是要归结到一个字上——钱。

“微电影的一个很大优势就是能够以小搏大，毕竟它占了一个‘微’字，投资小、周期短、市场回馈快，对于现在这个追求快节奏的社会来说很适合。所以当微电影的概念被提出之后立刻受到高度欢迎，因为它适合这个被互联网打成碎片的社会。你可以在任何时间任何地点，只要想看，只要能上网就可以看。所以出现初期的泡沫是必然的，泥沙俱下龙蛇混杂，很多对影视行业一知半解的人换个身份就跳进来打个旗号找投资，出现如今的情况也是必然。投入不见效，一次两次还好说，时间长了投资方肯定就要谨慎了。当投资收益得不到保证，谁愿意做这种白白拿钱打水漂的事情？又不是做慈善公益，那至少还是帮助了需要帮助的人呢。”

“但另一方面，微电影的优势也容易变成弱点，因为‘三微’的特点，想要引起很广泛的关注就非常难，特别是当市场上同类产品的量起来之后，那么多微电影，凭什么要让人看你的？微电影应该是一个针对性非常强的艺术作品，风格和内容都要很鲜明，比如《我是MT》那种走卡通搞笑风格的，《网瘾战争》那种走贴近社会现实风格的，《李献计历险记》那种科幻迷离风格的。但目前大部分的作品做不到，也无法像刚才那几部作品一样凭借个人热情和爱好做那么大投入，只能是依靠明星、剪辑、美女等表面的要素来吸引观众。而且，即使一部微电影受到的关注度很高，但如何实现收益也是个大问题。你愿意收费观看一部微电影么？我想你可能不愿意，到电影院里看美国大片还要衡量一下呢，几分钟或者十几分钟的视频，你更不愿意付费。目前大部分的微电影都是走视频门户的路线，和土豆、优酷这样的平台合作，由平台提供传播支持，自己找投资方然后进行创作，放到网上去求关注。如果传播效果好，那就是三方共赢：网站获得流量和关注度，投资方获得品牌传播或者流量收益分成，自己也有作品积累和经济收入。但假如传播效果不好呢？那会怎样？事实上，现在大多数的微电影都是处于这种状况，费尽力气弄出来放到网上，获得的关注远远不如预期。流量上不去，网站方面倒是不在意，毕竟视频门户需要作品来充实内容，最多不给足够的推荐支持；而投资方和制作者就尴尬了，想要延续合作就很难。流量就和票房一样，成了决定微电影成败的唯一因素。所以现在微电影现在就好像成了做电视剧那样，如果做正经的内容，比如《李献计历险记》这样的，那就只能靠贴片广告来获得收益。事实上很多人也就是这么做的，那就成了电视台的翻版，又要去抱大腿了。唯一值得庆幸的是，互联网上没有央视，至少还是有不少比较大的视频门户可以选择。”

“所以呢，现在微电影的发展热点是做广告植入，因为最简单有效，商业模式最明确。说起广告植入可能好多人就立刻瞧不起了，可广告植入并不是微电影首创的，很多影视作品里都有，是不是所有的作品都让人烦呢？也不是，大众所讨厌的是那种故事为产品服务的做法，而且加入的特别生硬。春晚上赵本山那么大的腕儿，演个小品非要在正中间放一大红酒盒子也一样让观众哭笑不得。冯小刚贺岁片之后的作品里每次都有明显的广告植入，他自己也承认；但至少在情节上不生硬，是为故事本身服务的，容易被大众接受。微电影作品里有个很典型的例子是吴彦祖给凯迪拉克做的那部《一触即发》，长度只有90秒钟，广告属性很明显，就是为了给凯迪拉克宣传新车。但影片制作很精良，90秒钟的长度完整地表述了一段情节，画面、剪辑、表演都很专业，而且末尾给观众留下足够的思维想象空间，算得上是合格的电影产品了。这种作品因为明星加盟而获得很多关注，但却把故事编写方面所下的心思给掩盖住了，弄得大家以为找明星来拍微电影就容易火。其实，明星对于微电影是锦上添花的事情，真正好的微电影还是要以草根、以普通人来着眼的，所以《李献计历险记》才能获得那么多的认同。如何从情节上入手，巧妙地将故事和广告结合起来，做出不靠明星美女而是靠故事本身来获得观众情感认同的作品，这才是微电影需



《李献计历险记》无疑是一部杰出的微电影，然而要想复制它的成功并非易事

要走的路，从广义上来说，这也是中国电影需要走的路。所以说，微电影未来必将推动中国电影的发展，因为核心是一样的。”

“微电影的长处是易于制作，易于传播。借助强大的互联网平台，每个人都可以方便地看到各种内容的微电影。如果喜欢，那么点一下推荐或者转发即可，举手之劳罢了；但对于广告或者品牌传播来说，这就是最重要的回馈互动。所以有那么多广告方面的影视公司转过来做微电影，可制作方和网站有可能过于追求这种有效回馈，为了迎合用户，会做出很多生硬骗点击的事情，毁坏微电影的用户口碑，比如炒作事件、内容三俗等常见的手段。所以现在微电影领域很混乱，正经历发展前期的草莽时代。我觉着这都可以理解，混乱也是自由的一种体现么。所以对微电影这个东西，目前还是应该多尝试，多鼓励，多讨论。真理越辩越明。”

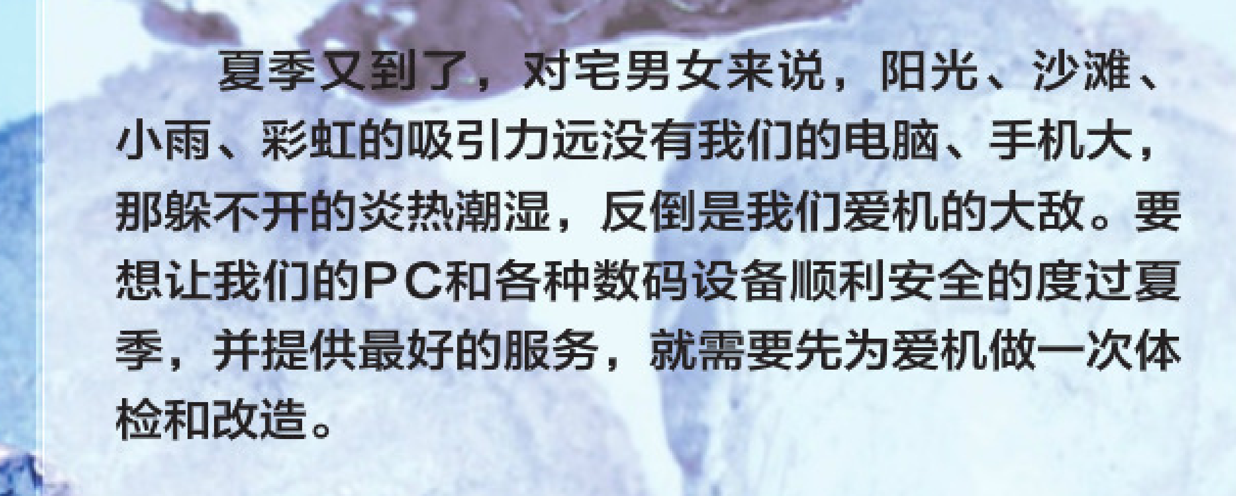
“最后，你对微电影有兴趣么？如果喜欢做这个想要加入其中，就勇敢地将自己的创意实现传到网上吧，没准某一天机会就会突然从天而降。做微电影，你要自己先迈出第一步。”



其实，植入广告并不是什么绝对意义上的票房毒药，例如威尔·史密斯在《机械公敌》里堂而皇之地为匡威宣传了半天产品，观众看完电影的感受多数也是“哪里能买到这款上等好鞋”（上图）；至于国产微电影其实也有不少例子，曾经在国内SNS网站热门一时的“七喜穿越广告”就是典范之一（下图）。归根结底，这依然是个“内容决定效果”的老话题，只有片子拍得好看，植入广告才不会让观众反感。

结语

到底什么算是微电影，虽然似乎已经有了一个明确的定义，但从冯锋的回答来看，他似乎并不是很在乎长度、投资这些所谓的微电影标准，如何讲故事，如何让人看到才是他最关注的问题。借助互联网平台，我们每个人都有了“讲述老百姓自己的故事”的权力，微电影投射出的是这个社会的细节和角落。观察我们自己，记录我们这个时代，是微电影，或者说——电影对于这个时代的最重要意义。从这个角度来说，谁知道下一个张艺谋或者冯小刚会不会从这里冒出来。


夏季又到了，对宅男女来说，阳光、沙滩、小雨、彩虹的吸引力远没有我们的电脑、手机大，那躲不开的炎热潮湿，反倒是我们爱机的大敌。要想让我们的PC和各种数码设备顺利安全的度过夏季，并提供最好的服务，就需要先为爱机做一次体检和改造。

爽利一夏

暑期电子设备散热、防护与清洁

■策划 本刊编辑部

导读

潜藏的危机
散热改造的益处与误区



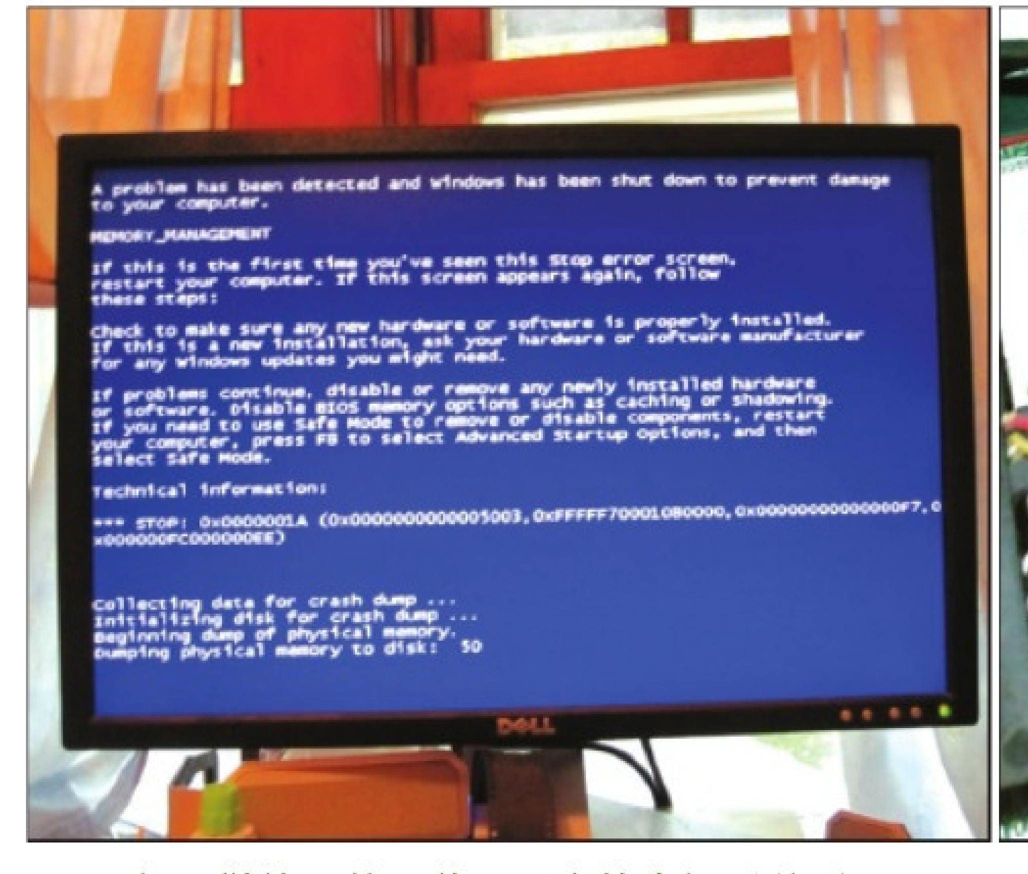
■黑龙江 舒克

你也许极少听闻因数码产品过热而引发的大灾大难，但因天气炎热，核心元件缺乏适当的降温措施，最终引起故障、损坏硬件的情况我们几乎人人亲历。你不能永远和数码产品躲在空调房里！只有采取一个行之有效的降温方法，才能更安心地使用它们，在可采取的措施中，最简单且经济实惠的就是DIY了，无论你追求的是方便还是一劳永逸，世界各地喜欢自己动手的玩家们都能为你提供丰富的选择，你在过程中也能获得不一样的快乐。但不能忽视的一个问题是，DIY有时并不一定能带来积极的影响，甚至可能让结果变得更糟糕。在下面的文章中，我们一同看看有哪些值得借鉴的散热改造方法，又有哪些应谨慎使用，在合理改造的前提下，你一定会远离各种散热问题，快乐地度过夏天。

笔记本的散热问题和改造

笔记本越用越慢？重装操作系统也解决不了？这绝对不是CPU、GPU用久了产生的性能损失，真实原因是笔记本内部缺乏维护，包括积累灰尘、导热部件老化、硅脂导热性降低……多重原因综合作用下，散热系统效率低下，工作时内部的热量难以导出，硬件温度急剧升高。为了保护自身安全，系统会降低硬件工作频率，我们最直接的感受就是程序反应慢、游戏运行卡顿。更具危害的是，若任由硬件长时间在高温下运行，必定会大大降低整机使用寿命。

为了让笔记本有更好的散热效果，不至于哪天游戏时突然黑屏坏掉，我们一般会购买散热底座或自己动手定期清理灰尘，很多人更不惜花钱由客服代劳。对于常规方法，多数玩家早就习以为常，它们也的确比较有效。也有一些人持反对意见，他们认为维修站的清理灰尘服务动辄百元以上，在物价飞涨的当下对消费者来说完全是不必要的花费。他们同样对散热底座不感冒，认为“塑料架子+小风扇”只是华而不实的玩具，价格高高在上的产品更有宰客嫌疑。相比之下，很多人更相信自己的动手能力，并在过程中自得其乐。于是，他们不仅想出了办法，仅花十分之一甚至更少的钱就达到了



如果散热不佳，蓝屏重启就会如影随形了



灰尘会堵塞出风口，笔记本内部热量无法散发出去，引起硬件温度急剧升高

同样效果，而且更有人进一步将散热系统彻底改造，让产品设计真正符合自己的心意。

继续介绍改造方法前，笔者提醒大家特别注意以下几个问题：

1.你的笔记本是否还在质保期内？

自行拆解会造成笔记本失去质保，以后一旦硬件出现故障就无法享受应有的服务了。自己动手清理灰尘也是同理，即便你没有破坏笔记本内部构造，厂商也可以此为由拒绝保修。如果你的笔记本还在质保期内，不妨以“过热影响正常使用”为由到售后服务站要求提供检测和维修，工作人员自然会帮助你清理灰尘并检测硬件，记住这是你应当享受的服务，保修期内一定要好好利用。



笔记本散热底座、支架一般售价在几十至几百元不等，差别主要体现在材质、风扇及扩展能力的不同。几十元的散热底座效果不见得差，数百元的也不见得多好，它们最主要的作用是把笔记本“架起来”，使其底部散热更快。如果你懒得DIY，买个小支架也能起到不错的散热效果

2.你是重度游戏爱好者吗？

有的笔记本配置较高，能玩大型游戏，但你若是让它在炎热的夏天长时间高负荷运行，不论再高端的产品，散热系统也会吃不消。所以对重度游戏玩家而言，一是要避免长时间游戏，让自己和电脑都得到休息，二是要着手改善散热条件令游戏运行更顺畅。对不玩游戏的朋友来说，你的笔记本或许只配备了集成显卡及低发热量硬件，平时也大多是处理文档、浏览网页、看视频等低负载应用，所以除非必要，笔者不建议频繁拆机清理灰尘。至于改变散热系统结构，低负载应用下往往是画蛇添足，反而容易引发故障。



记得保留好发票、保修卡，逛街时顺便带上笔记本去维护一下，如果你所在的城市没有维修站，那么就需要找经销商协商，代价一般是等上几天……



大型3D游戏会给GPU、CPU极大的压力，良好的散热既可以保证使用时的舒适度，也可以让游戏运行得更流畅

3.你能否承担改造失败带来的后果？

DIY也有许多不确定性，新手更难免因疏忽破坏硬件，损坏笔记本会影响你的正常工作学习，那就最好不要轻易尝试危险的改造项目。笔者下面会提供一些无伤大雅的改造，它们也许更适合你。而假如你的笔记本是个老型号，它有很多散热方面的毛病，你不想花大价钱修理也不舍得处理掉，同时家中也有其他电脑能替代它，那么DIY就是最佳解决办法了！



电脑玩坏了？大不了扔给家禽当玩具！

4.你喜欢在笔记本上打洞吗，或者说你真的喜欢DIY吗？

改造散热分为两种，一种不破坏外观和内部结构，也可称之为“改善散热”，另一种就要用上电钻、烙铁、钳子……一定会改变散热结构，高级DIY玩家基本都会喜欢这一类，许多令人震惊的DIY作品也是这样诞生的。一开始时，你可能会满足于简单的“改善”，但当看过别人的作品后，自己的内心深处会不自觉地萌发出尝试的欲望。如果你也有同样的感受，说明DIY非常适合你，那么就大胆“折腾”吧！



你舍得破坏笔记本美美的外壳吗？

笔记本厂商设计产品时没有考虑温度问题吗？

你可能会纳闷，笔记本为什么频频遭遇发热高的问题，厂商设计时没有考虑到这点吗？很显然，设计笔记本的工程师们一定考虑到了这点，不过无奈的是，负责设计产品的工作人员必须同时肩负控制成本的命运。比方说，增加20元的成本可以让笔记本工作温度降低5℃，延长1年使用寿命，但是股东们不在乎这些，他们不愿看见的是一款产品因为成本过高导致失去价格优势，降低毛利率，这就使得设计人员必须委曲求全，使用更低成本的物料。如果你还不够确信，不妨拆开目前任何打着“高性价比”旗号的笔记本，你会发现它们的散热系统多多少少都会有所妥协，包括使用相对更低品质的散热风扇，将纯铜导热管换成低成本的铝管、双热管变单热管……



外观上增加成本能让产品的卖相更好，若是加到了内部又有多少消费者会直观地看见呢？

各取所需，适合自己的DIY思路

改造散热不一定要大刀阔斧地破坏笔记本的外观与内部构造，你可以自己制作散热底座、导热风扇，它们的散热效果绝对不输给专业产品，也会用到一些原本废弃掉的零件，达到零成本改善散热！下面我们先看几个这样的例子，然后再去挑战更具风险的方案。

1.不打洞、不烧包：最简单实在的小改造

实用、低成本、制作容易，这就是我们应该追求的目标，与网上各高手动辄上电烙铁、水冷的套路相比，笔者下面推荐的方法朴实无华。它们的优点是安全可靠，不破坏质保和外观，还让你的笔记本凉爽地度过夏天。



某品牌的“抽风散热器”，售价在百元左右，利用这种原理你可以制作更便宜的散热器

①低成本散热器

有一种笔记本散热器，网上的卖家称之为“抽风散热器”，它连接在笔记本散热口处，用功率较大的风扇将热空气抽出来，加速笔记本内的空气流通，从而降低内部温度，特别适合游戏玩家。通过废物利用，我们也可以自己组装类似的散热器，配合散热底座效果会更好。



网上有多种多样的“抽风散热器”供你选择，一般能降温10℃



完成后的效果，3个风扇一起工作将笔记本周围的风向外抽出，远远好于散热底座自带风扇的降温效果

所需材料及工具：

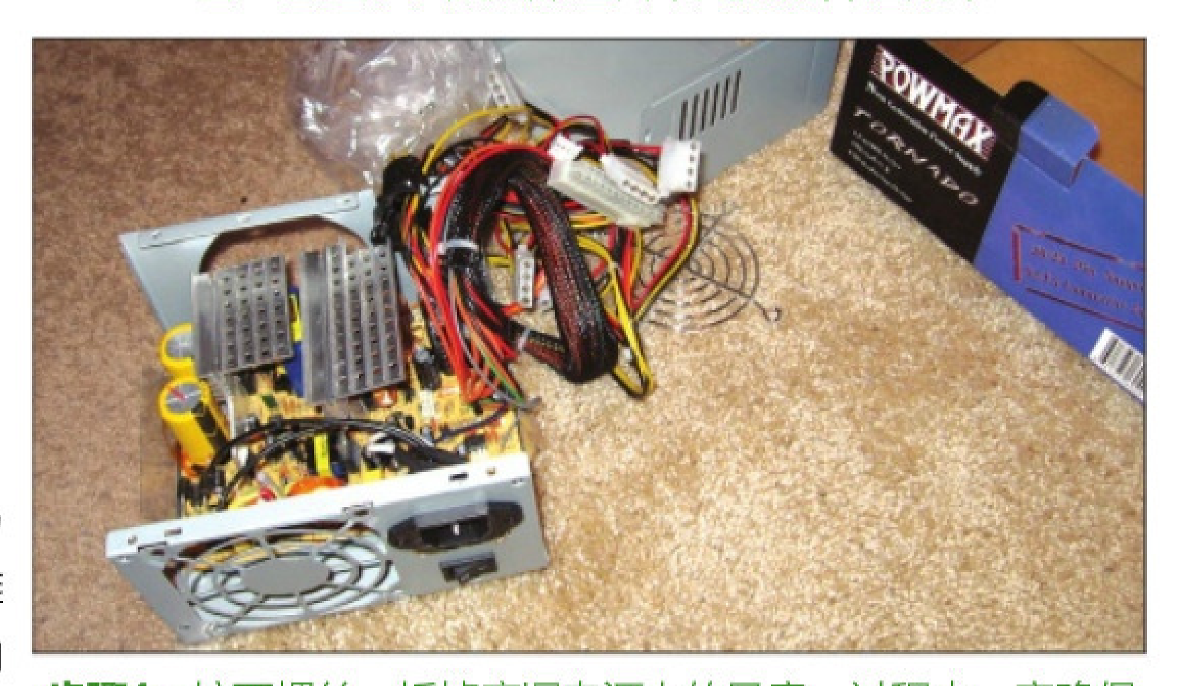
小风扇×3

绝缘胶带×1

旧机箱电源×1

剪刀、螺丝刀、绝缘手套

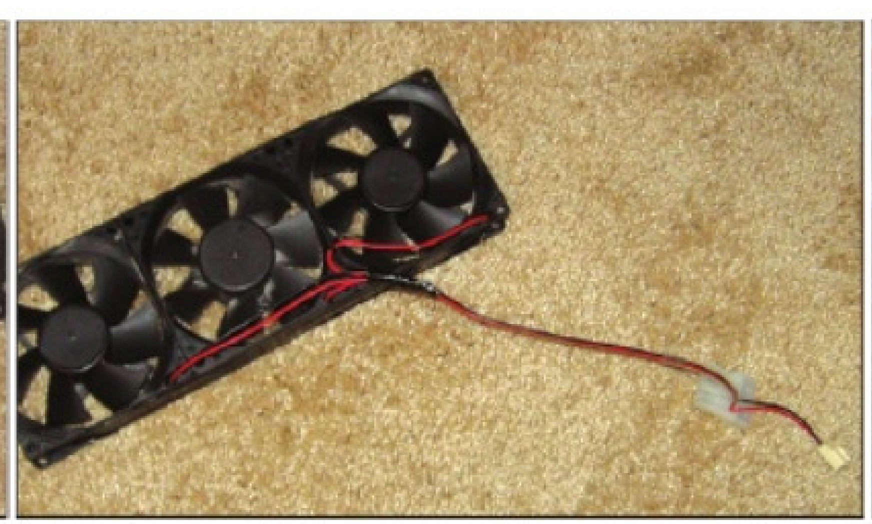
说明：风扇可从废弃电源上拆下，或可利用淘汰的机箱风扇，另外别忘了向亲朋好友索要，他们说不定正愁没处扔。假如风扇实在难找，你也可以从网上或电脑城购买，价格上选择10元左右的便宜货即可。绝缘胶带起到固定风扇作用，同时也用来将3个风扇的电源线整合到一起。旧机箱电源用来供电，其他工具在操作过程中使用。



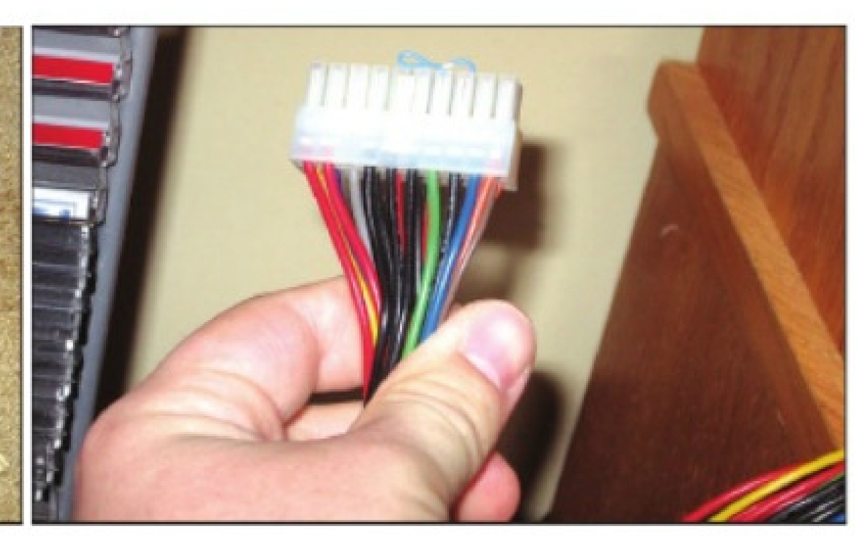
步骤1：拧下螺丝，拆掉废旧电源上的风扇，过程中一定确保带上绝缘手套，以免被电源电容中累积的电量击伤。你的电源如果已坏掉数个月甚至更久，就基本不用担心触电问题了



步骤2：将风扇用胶带固定在一起，注意方向要一致。我们要将热风抽出，因此摆放时也要注意它们的方向



步骤3：对电源线进行处理，保留4针接头用来与电源连接



步骤4：直接接上电源风扇是不会转的，这是因为我们还需要把“开关”打开，方法是将电源上的绿色导线与任意黑色导线连接在一起，之后再将风扇插上电源就会开始转动了。配合散热底座，3个风扇的风力足够将笔记本周围的热气全部抽走，玩游戏时效果更加明显，噪声也在可接受范围内。怎么样？几乎完全是废旧物利用，就算失败也不会有任何损失！

②零成本散热球

散热底座最大的作用是把笔记本“支起来”，多出整个底面接触流动的空气，也帮助空气顺利地流入进风口。散热底座上的小风扇风力有限，你甚至可以认为它们只起到装饰作用，所以在夏天使用笔记本时，将它支起来要比用小风扇吹更为有效。随身携带散热底座极不方便，于是网上有人贩卖便携式支架、散热球，便宜的一对仅几元钱。如果可以零成本自己做一个，你还会买它们吗？



淘宝上几元钱就能买到的散热支架，不过想想你要付出的十几元运费……



某品牌的散热球，它的作用就是支撑笔记本，使其底部空气得以流通



这是我们自己制作的散热球，看上去也挺漂亮的吧！

所需材料及工具：

旧海绵球×1

木工台钳、手工锯

说明：没错，我们就是要把海绵球一分为二，变成笔记本用的散热球！海绵球在哪里找？我们可以使用短式网球中所用的海绵球，它的大小、材质恰到好处，笔记本放在上面也不会打滑。一只便宜的新球大约只要2～3元，买来直接切两半也不可惜，更经济的办法是提醒爱玩网球的朋友把准备扔掉的球给你。需要注意的是，切割球时不要图省力使用电锯，一只小锯条就足够了，因为电锯的力道过大不好掌握，粉末会到处飞溅。



步骤1：准备好小球，本例中使用了网球课中专供小孩使用的海绵球，如果你有其他橡胶材质的实心球也可以替代海绵球，不过重量必然不如海绵球有优势

步骤2：在台钳中固定好小球，挤压至原来的约1/2大小，并做好位置的标记，免得切割后大小不同。其实只要做好标记，选择好合适的支撑位置，就算不用台钳也不会有问题



步骤3：用手工锯沿标记慢慢切割，直至切成两半。最后用水清洗小球，晾干后就可以垫在笔记本下面使用了。很简单吧！散热球便于携带，你可以很容易地把它放进电脑包里

小提示：巧用脚垫

要想把笔记本垫高，家具中常用的脚垫也能派上用场，很多DIY玩家也用瓶盖、胶皮垫、地板革等材料自己制作脚垫。网上有笔记本专用的脚垫出售，价格一般在6～7元，如果觉得自己制作的脚垫不够美观可以直接购买。

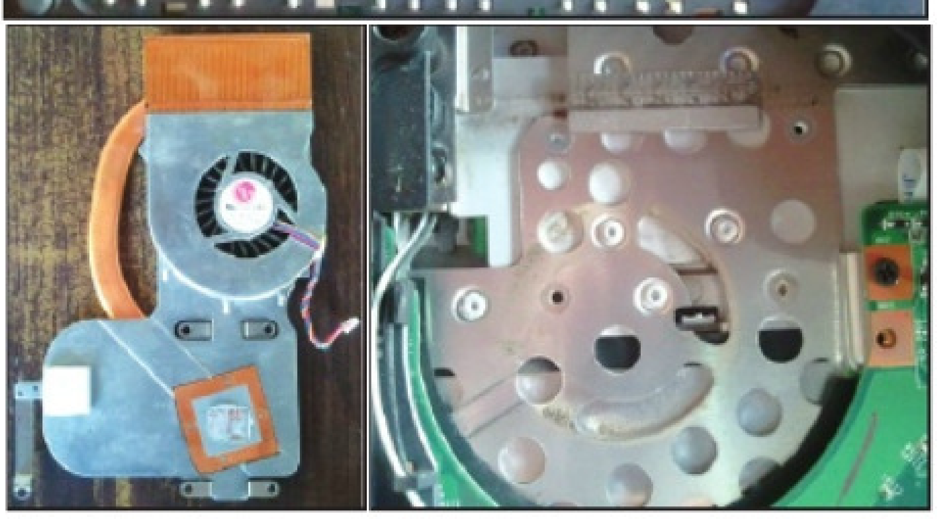


国内论坛上一位ID为“丹铁”的网友，用医用药水瓶瓶盖制成的笔记本脚垫，可拆卸、使用时不会晃动，是非常成功的小制作

③换点儿新硬件

笔记本中最核心的散热部件是风扇，如果它突然损坏，热量就几乎无法从内部导出，造成死机、黑屏，甚至烧毁硬件。笔者曾经的一台老式IBM笔记本，正是由于风扇停止了工作而烧毁主板。现在的笔记本内部都带有过热保护功能，一旦温度过高会自动关机，但即便如此也不能完全避免过热损坏硬件。最好的方法是做好防范，特别要留意老笔记本的散热风扇状态，当出现“吱吱响”的噪音时，就意味着它不再可靠，有可能在任何时候坏掉。风扇一旦停转，硬件也许会在数秒内损坏，我们不应承担这样的风险，况且风扇老化后发出的噪声也影响使用，不如趁早把它换掉。





上图：笔者选择了一款拆卸容易的笔记本，打开后盖后就可以看见风扇位置，而且不难发现整个散热模块也能轻松拆下。还有很多笔记本不太容易自行打理，若要拆掉风扇需要先将主板卸下，那就意味着几乎要把笔记本全部拆散，大家动手前需要分辨清楚自己的笔记本属于哪一类，尤其是新手不要急着拆机，多照几张相片记录拆机顺序，将螺丝按步骤妥善摆放，最后才能完好无缺地安装回去。

左下：拆掉散热模块后就能拆下风扇了，你可以记下风扇上的代号搜索，或者在网上搜索同型号笔记本所使用的风扇，最后在网店或实体店买下风扇后自行替换。如果你的笔记本已经停产，网上也找不到同型号的风扇，那么不妨请教一下卖家，看看能否有其他选择

右下：装回风扇前，务必把笔记本内部的灰尘清理干净，细小之处也不要错过，如此一来散热效果必然好似新机。

用固态硬盘取代机械硬盘是另一种降低发热量的办法，该方法尽管不能显著降低整机发热量，但至少硬盘周边还是会有一定降温的，你也能享受到几乎5倍的存储性能提升。更换硬盘一般来说不会破坏保修，常见的笔记本电脑设计都很容易更换内存和硬盘。现在固态硬盘的价格也并非高不可攀，64GB的价格几乎与500GB机械硬盘持平，赶上打折促销甚至会有更多实惠，如果你想同时获得散热与性能的提升，升级为固态硬盘是个不错的选择。





左图：买来的固态硬盘会附带安装套件，适合各种安装环境，我们只需打开笔记本的硬盘位后盖，将原来的机械硬盘拆下，再把固态硬盘装上即可，需要准备的工具只有一把螺丝刀而已

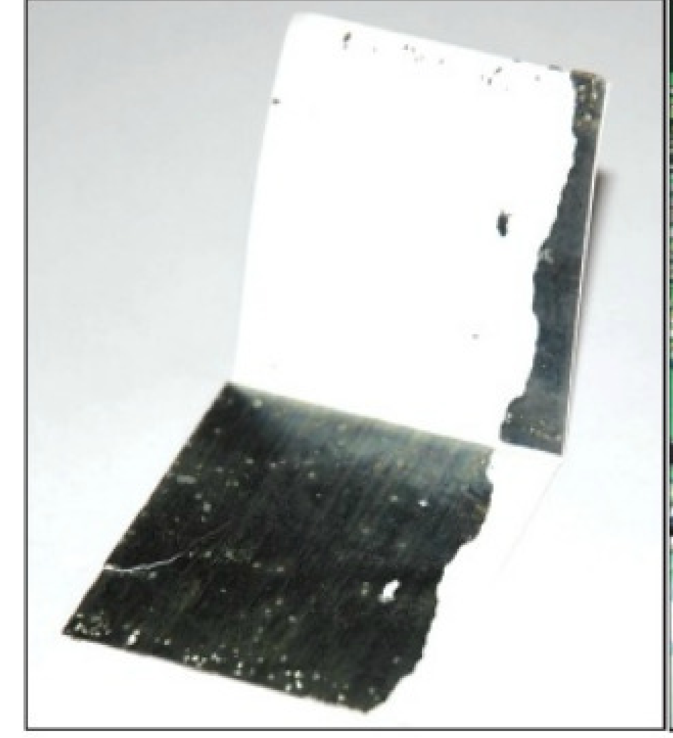
右图：如果你的笔记本是老型号，只有PATA/IDE接口，那么选择SSD时要仔细查看它支持的接口类型，否则只能安装转接头才能使用，许多人不得已还破坏了笔记本原来的内部结构

2.去燥热用“猛料”，DIY玩的是心跳？

看完比较保守的DIY方法，是不是想挑战更高一级的难度了？你可能早就打算用导热系数更高的“液态金属”替换硅脂，用散热片彻底强化热管，再在GPU上贴上铜片增强散热……别急着开始，你应该理性面对这些看似高端的办法。

①谨慎用液态金属

追求极致散热性能的玩家都听过或用过“液态金属”（Liquid Metal），这种材料的特点是在常温状态下为固态，稍稍加热后即变为液态，目前玩家们使用的是“液态金属片”（Liquid MetalPad），保存与使用都很方便。由于液体金属不含任何非金属杂质，它的导热性会数倍于笔记本中自带的普通硅脂，且更加稳定，不存在挥发、油离等问题，长年使用也无需更换。





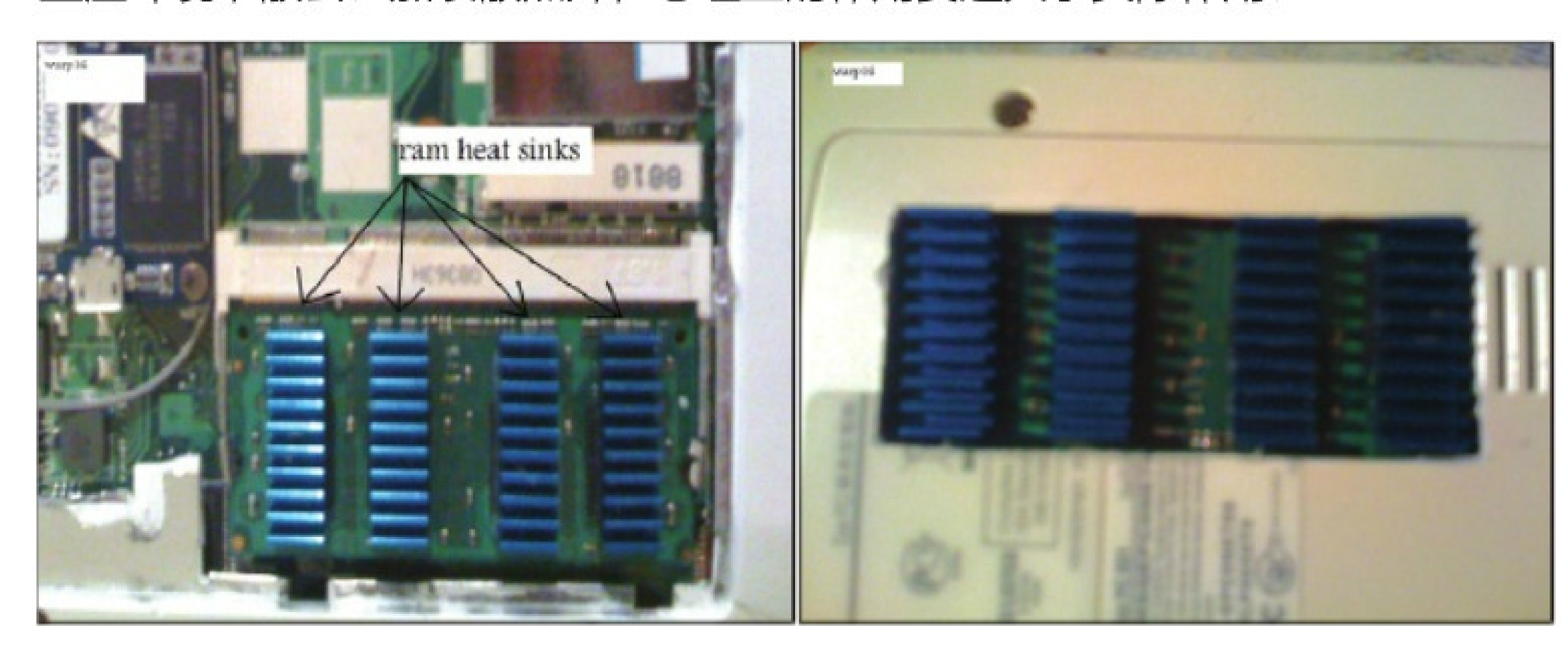
左图：这是一片典型的“液态金属”，它薄如锡纸且很脆，需要小心拿放

右图：安装液态金属时，首先要清理芯片表面，令它光滑平整，再把液态金属片帖放在芯片上，量好尺寸后用小刀裁剪，如此反复添加几层，最后将散热器安回原位。过程中如果添加的层数过多，有可能导致金属融化后流淌下来，滴落在电子元件上导致短路。另外需注意间隙过大的情况，比方说原来使用导热硅脂垫片的部分，由于间隙过大，液态金属也不能充分填充。

液态金属有如此多的优点，为什么没有广泛使用呢？答案是除了成本方面的原因，它在使用过程中也存在一定风险，由于为100%金属制成，使用不慎滴落在主板上极有可能造成短路，烧毁元器件。相比之下，添加金属材质的硅脂也要比液态金属安全得多，高品质的导热硅脂更在性能上不逊于液态金属。对于我们一般用户来说，若非超频爱好者或笔记本配备了需快速散热的顶级硬件，那么一般的导热硅脂便已足够，无需冒不必要的风险。

②别对内存下狠手

台式机上有一种内存被玩家戏称为“梳子条”，它们的外壳是金属材质的被动散热器，一根一条的模样好似梳子。之所以为内存套上华丽的外衣，一是为了在超频使用时提高稳定性，二来会让内存看起来霸气十足，诱人购买。不知从何时开始，有玩家开始打起了笔记本内存的主意，说什么也要为它们穿上大衣。笔记本内存被动散热是否必要呢？答案是否定的，从目前各品牌的高端产品来看，没有哪个会为内存做额外的散热措施，原因是内存本身并非发热大户，工作时温度也较为稳定，累积的热量可在室温环境下散去，加装散热片在心理上的作用要远大于实际作用。



左图：这是一位国外玩家的DIY成品，他购买了散热片，再将它们粘在了内存颗粒上……散热片密密麻麻的样子不太好看，笔记本后盖似乎也无法盖上，况且我们知道，笔记本中两条内存插槽都是紧贴在一起的，对我们来说，这样的方法只为一条内存添加散热片，那么另一条内存该怎么办呢？

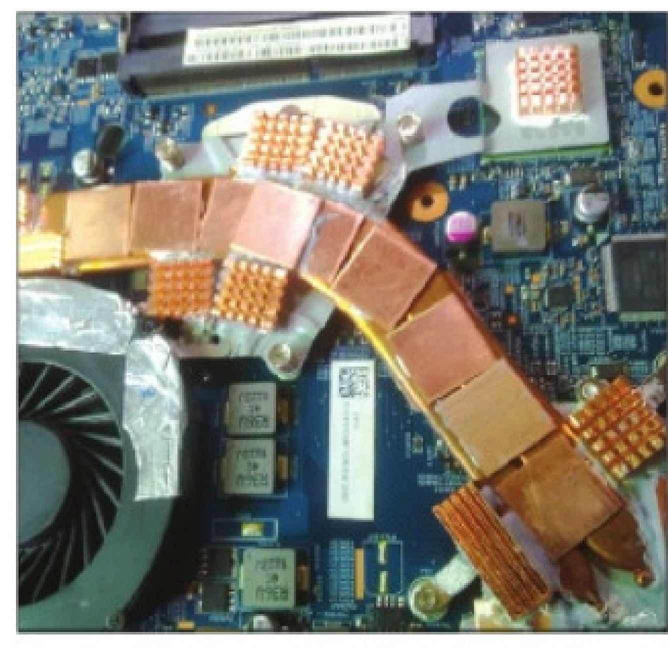
右图：经过改动，这位玩家又将笔记本后盖上挖去了一块，将散热片露了出来。大家来鉴定一下，这样算是美观吗？

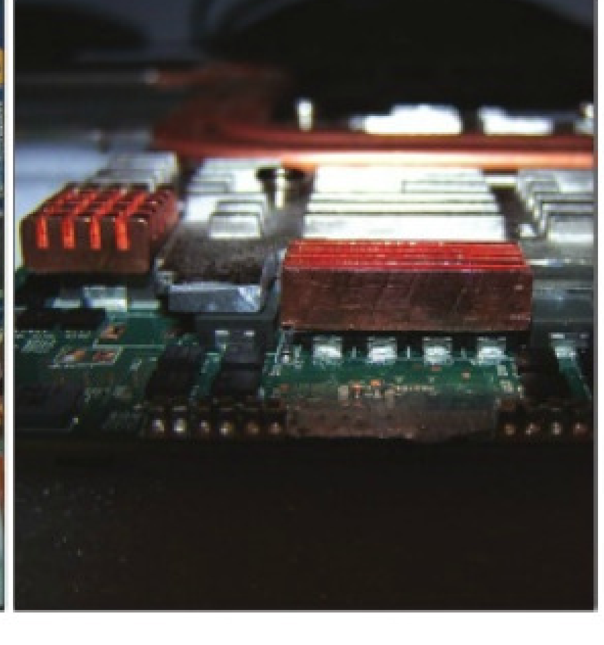
③散热片、铜片随便贴？

国内笔记本论坛上，关于散热改造笔记本散热的帖子里，十有八九主要内容是给原装散热器上贴上一堆散热片，动手能力强的玩家还会在散热器与核心元件之间垫上一层薄薄的铜片，再放出温度截图证明有效。不过笔者在这里提醒大家，铜片、散热片可以加，可是没必要堆砌用料。

一方面是散热片起被动散热作用，它们可以储蓄部分热量，可当热量无法从笔记本内导出时，温度一样会迅速上升。例如出风口被堵住的情况下，热量会先从CPU、GPU上逐渐传递到热管、散热片上，当散热片储蓄的热量达到极限后，CPU、GPU的温度就会迅速上升了。也就是说，散热片只能延缓核心元件温度的上升速度，无法起到降温的作用。所以，最好的降温措施是保证笔记本内部风道畅通，你需要清理掉堵住通风口的灰尘，还要确保散热风扇正常工作。

另一方面，铜片的导热性毋庸置疑，但是这仅限于纯铜（也称紫铜），其他如黄铜、镀铜的散热效果根本不及优质导热硅脂，所以与其冒着压坏CPU、GPU的风险安装铜片，不如更换质量上乘的导热硅脂，日后维护也更省心。还是老玩家说得好——“如果真要改笔记本散热，最有效的办法还是去掉光驱自己设计风道，但是……何必折腾呢？一般用户只要清理好灰尘，保证内部风道顺畅就足够了。”





左图：这是一位国内玩家的DIY成果，他用导热硅脂粘结铜片与热管，并且安装了大量铜制散热片。抛去铜片的质量好坏不谈，单单是物料成本应已经超过25元，同样价钱不如购买优质导热硅脂，那样的话散热效果也会更出色。还需要提醒大家的是，如果你也采用了类似的做法，应确保铜片粘得绝对牢靠，否则一段时间后硅脂变质，铜片有可能脱落下来，造成主板上电容短路。

右图：图中的做法相对更为理智，安装少量散热片即能增加散热器整体的热容，也能起到美化装饰的作用。当天气较为寒冷时，热容较高的散热器会吸收热量并同时向空气中释放，始终保持CPU、GPU等处于较低温度，降低散热风扇的转速与启动频率。

电源适配器的散热

电源适配器是毫无疑问的发热大户，所以玩家们也想办法让它的温度变得更低，有的人用台式机CPU风扇上拆下的铝制散热器与其粘合在一起，用增大表面积的方式加快散热。保持适配器以较低温度运行有其益处，可我们也没必要为了散热而大费周章。由于本身的密封性与耐热性，我们无须给予电源适配器特殊照顾，比较好的使用方式是避免将其放在空气不流通的地方使用，比如被褥上、储物盒里，你可以用前文提到的脚垫或支架，让适配器表面充分接触空气，它的散热问题也就基本上得到解决了。



电源适配器没那么娇贵！注意通风避免暴晒即可

不止笔记本，它们也需要照顾！

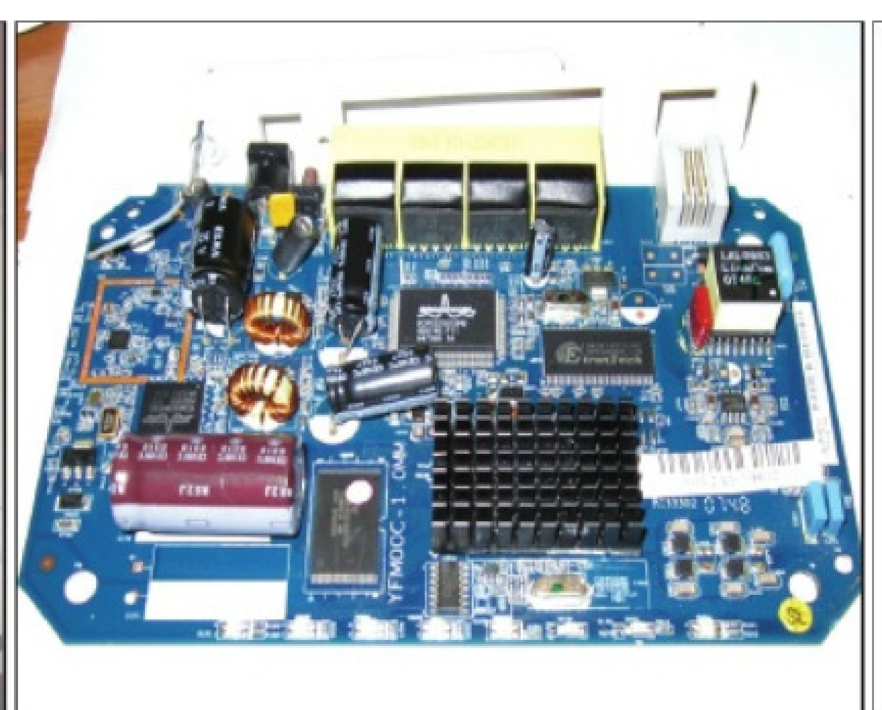
相对于路由器、调制解调、平板电脑等只需被动散热的数码产品来说，发热量更大的笔记本电脑有更高的改造需求，操作的余地也更大，但这并不是说被动散热的数码产品就能夏季安然无恙，做好它们的散热工作同样很重要。

1.路由器

路由器与我们的网络生活息息相关，它若是发热罢工，全家人就只能用一台电脑上网了。对路由器的改造方法中，一种需要破坏外观，强行加入散热风扇（从USB口取电），笔者实验后证实可行，不过存在潜在问题，即风扇转动产生的震动有可能随着时间累积影响硬件寿命。因此，我们下面看先来看无风扇改造，方法非常简单。



步骤1：打开路由器，仔细收好拆下的螺丝（螺丝孔多数藏在脚垫和标签之下，有的路由器外壳是卡扣结构，需要用镊子等工具撬开）



步骤2：在发热最高的主控芯片上涂抹导热硅脂，再从古老的显卡上拆掉散热片粘在上面，如果找不到较大的散热片也可用显存、内存散热片替代，完成后扣上外壳回复原样



步骤3：使用路由器时尽量将它竖起来，扩大外壳接触空气的面积，或者平放时用脚垫将路由器垫起来，也能保证空气循环。如此改造后，路由器死机、掉线的频率会明显降低，提升P2P下载时的稳定性

2.调制解调器

城市中很多小区在安装宽带时都淘汰了“猫”（调制解调器），开发商会在用户家中预留网线接头，把所有住户的线路集中到一处管理。不过“猫”的使命远未终结，不少ADSL用户仍在使用“猫+路由器”的组合。和路由器一样，“猫”也需要充分散热才能稳定运行，你可以效仿前面介绍的方法，为它添上几个散热片，或者按照下面的步骤自己安装散热风扇。



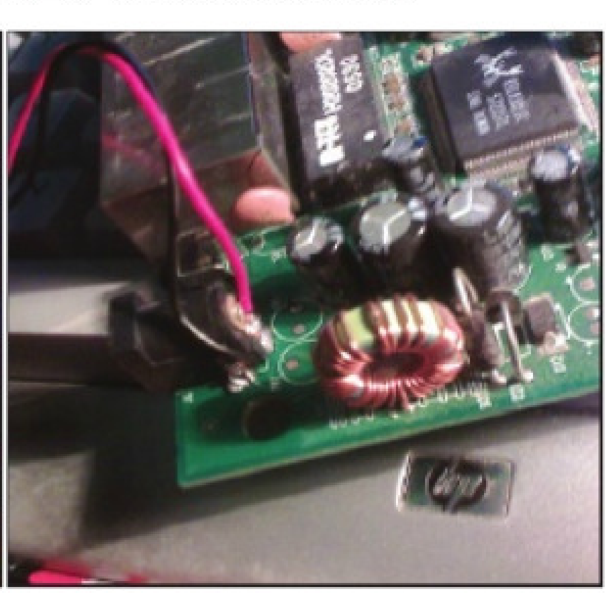
步骤1：要为“猫”加风扇，保证风扇能与它可在同一电压下工作，且两者功耗相加不能高于适配器提供了最高功率。如果没问题，就可以量好尺寸，在“猫”的身上挖洞了……



步骤2：在风扇上贴上双面胶，准备粘在外壳上。如果你打算用螺丝固定，那就不必使用双面胶了



步骤3：固定好顶盖上的风扇，把导线从之前挖好的洞中穿过



步骤4：将风扇的正负极用电烙铁对应好焊在“猫”的电源接口处。测试若无异样就可以组装起来使用了。风扇能将“猫”内的热空气抽出，避免高温引起的死机、掉线

3.平板电脑、数码相机

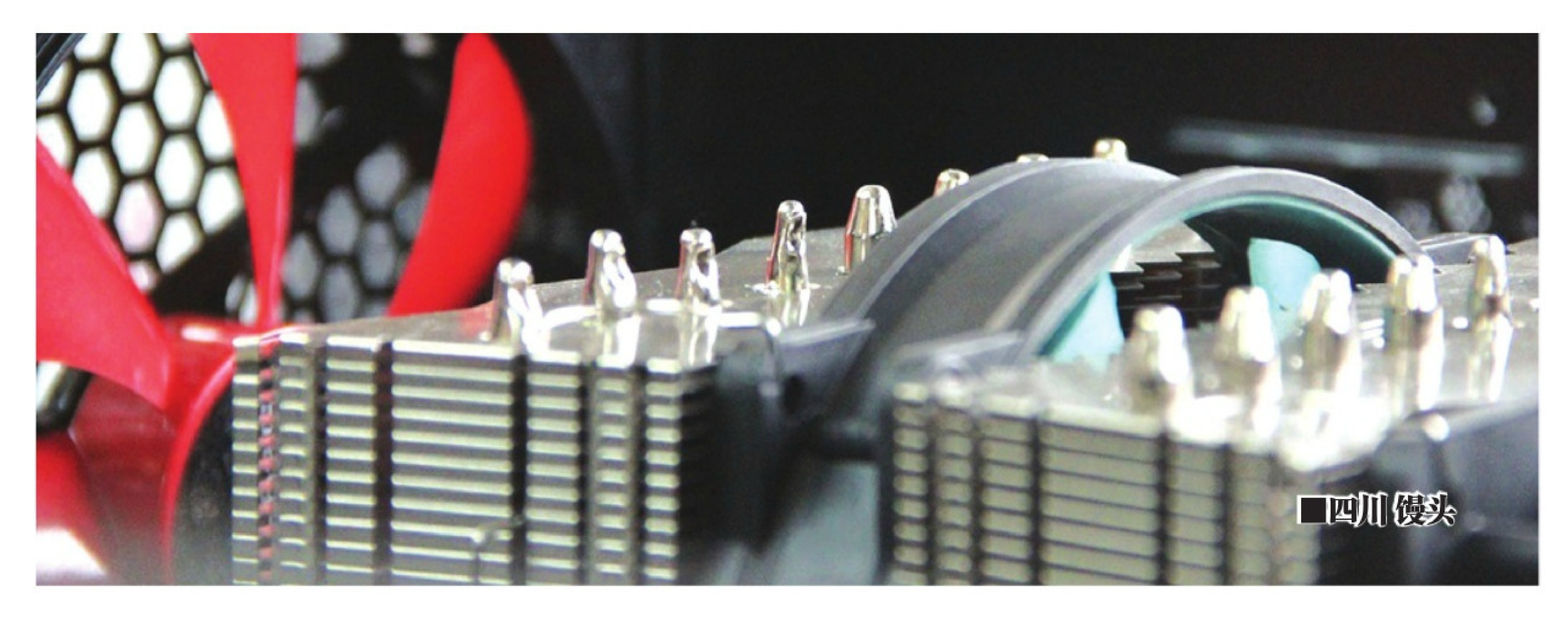
你很少需要考虑平板电脑和数码相机的散热问题，原因是它们的元件发热与笔记本相比非常低，过热死机的现象往往只见于山寨产品或软件故障；按照正常使用来说，就算长时间玩3D游戏，发热量也不是很大，外壳足以将它们散发出去。数码相机也是如此，夏天正常拍照相机不太容易死机，合格产品长时间在烈日下摄像的死机概率也不算高。

到此为止，我们已经了解了哪些散热方法值得借鉴，哪些不必盲从……需要再次提醒大家的是，万一你的电子产品在使用中遭遇难以解决的散热问题，若是处于保修期内应务必送修，切勿自行解决破坏质保。最后笔者祝大家的数码产品都能顺利度过夏天，永远以最佳状态为我们服务。



大品牌平板电脑因过热死机的情况不太多见，此类事件几乎全部是发生在使用者将产品放在烈日下长时间暴晒后。平板电脑的黑色屏幕会迅速吸收热量，长时间在太阳下“烧烤”，迟早会超出硬件承受范围，触发系统的自我保护功能强行关机

散热大局观
从架构看PC散热



电脑硬件性能的提升总是带来功耗和发热量的增加，尽管经过厂商们的努力，最近这一趋势得到缓解，但中高端IT产品的发热量仍然不可小觑。炎炎夏季，随着气温不断升高，机箱内部很容易形成一个“大蒸笼”，各种硬件在高温下工作，有可能会引发“中暑”。要为硬件解暑，首先要构建优良的散热风路，将箱内的热空气迅速排出，避免硬件处于长期高温的环境，才能让它们安然度夏。

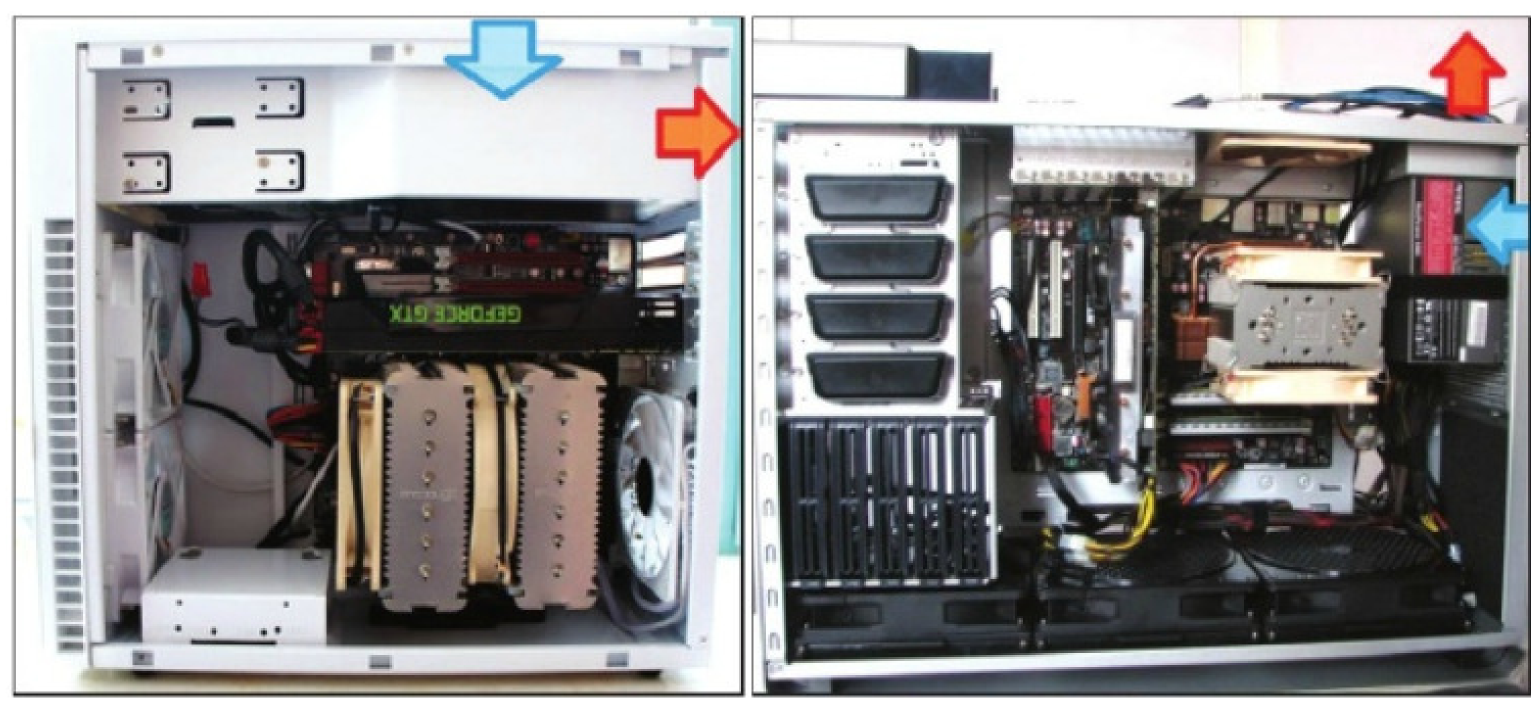
机箱架构

ATX（Advanced Technology Extended ）

由于Baby AT主板市场的不规范和AT主板结构过于陈旧，英特尔在1995年发布了扩展型AT结构——ATX标准。ATX架构的主板外形在Baby AT的基础上旋转了90度，优化CPU、内存插槽位置，缩短了外设和硬盘接线，将CPU和电源风扇结合，提升了散热系统，增强了外设扩展性。此外，ATX标准采用了增强的电源管理，真正实现软件开、关机和绿色节能功能。此后，ATX架构还派生出MATX、NLX、FATX等其他类型。其中NLX、FATX常见于国外品牌机。由于ATX架构拥有很强的扩展性和散热性，因此ATX架构的市场占有率很高。


航嘉H403采用最早的电源上置方案

ATX的电源上置方案有多种，进风背部排风是最早的方案，本意是将临近的处理器热量抽出机箱，但随着电源本身功率的提升，这一方案开始对电源内部散热造成了影响。后又出现了相对独立的电源散热风路设计，风路相对独立于整体，提升了电源内部散热能力，但机箱内部散热必须进行额外增强。


银欣SST-PS07和FT02分别采用水平和竖直放置的电源，从机箱外直接吸入冷空气，并将热空气直接排出机箱。由于电源风路独立，不能协助抽出机箱内部热空气，因此都额外增加了机箱风扇负责进气和抽气

ATX架构经过改进后，又衍生出电源下置的ATX机箱。电源下置后，参与机箱内部热循环较少，电源吸入机箱底部冷空气，热空气吹向上方后，由机箱后部直接排出。电源下置后主板会相应上移，CPU散热器也更加靠近机箱顶部，机箱顶部的风扇能比之后风扇更加迅速的带出CPU产生的热空气。电源下置的缺点是，从底部抽取外部空气，使得电源变为小型吸尘器，需要更加注意桌面的卫生。

第一代电源下置的ATX机箱已经具备了背板走线功能，不过受其背板空间不足的影响，很多线材仍然只能堆积在机箱内部，阻碍机箱内部风路，影响整机的散热效果。第二代电源下置机箱设计出全背板走线功能，提供了足够宽敞的背板走线空间。机箱底部还加入了电源防尘网，延长了电源的寿命。



电源下置方案

BTX（Balanced Technology Extended）

BTX架构是英特尔定义并引导的桌面计算平台规范。BTX架构分为标准BTX、Micro BTX和Pico BTX3种。BTX架构采用与ATX架构对称设计，各部件之间为平行同轴排布，冷空气在机箱内部水平流动。而ATX架构采用复合式散热，冷空气从机箱前下部进入，热空气从机箱后上部排出。

英特尔推出BTX架构标准后，得到了GATEWAY等数家知名品牌机厂商的支持，一时大有取代ATX成为市场主流之势。虽然厂商大力吹捧，但是BTX架构并没有获得消费者的认可，只得冷清收场。最终英特尔宣布从2007年起不会再对零售渠道内的BTX产品提供支持，BTX成为历史。



由于BTX机箱不在零售渠道销售，因此只有在品牌电脑中才能看见其身影。戴尔XPS 710是XPS系列机箱的典型代表，采用BTX架构

RTX（Reversed Technology Extended）

在电源下置机箱面世后，机箱领域已经有很长一段时间没有突破性发展。就在大家认为机箱发展走到尽头的时候，国内的鑫谷机电出其不意提出了RTX架构概念，在保留ATX架构诸多优点的基础上，提出了将主板倒置安装的全新设计，并且完全兼容ATX主板。CPU位置的下移缩短了与电源之间的距离，解决了以往背板走线需要超长线材的问题，让电源在不使用延长线的前提下完成背板走线，机箱前置的风扇为CPU提供了水平风路。显卡位置上移后可以通过机箱顶部的风扇为其独立散热，无疑为大功耗显卡的散热问题提供了很好的解决方案。此外，显卡上移到与光驱位于同一高度，不再与硬盘笼冲突。当前很多用户已经不再使用光驱，额外的光驱位为超长显卡提供了安装空间。



RTX的设计使得机箱内部3大发热源：电源、CPU以及显卡都有了自己独立的优化风路

3种架构总结：

ATX架构是目前主流的机箱架构，在经历电源下置、全背板走线等一系列优化改进后，已经非常成熟。BTX架构虽然是ATX架构的镜像，但两者主板接口反向，BTX机箱无法兼容ATX主板，由于英特尔不再对零售提供BTX架构支持，这个曾在品牌机上昙花一现的架构已经逐渐消失。RTX架构是将ATX主板倒置安装，其继承了ATX主板电源下置、背板走线等诸多优点，不过目前推广力度有些不足，如能获得芯片和板卡大厂的支持，相信会有更好的前景。

机箱风路

风路，简而言之就是空气流动的轨迹。机箱内部的空气想要流动起来，就必须借助风扇。前面笔者介绍的机箱架构决定了风扇的布局，而风扇的安装位置决定了风路类型。当前市售机箱大多采用ATX架构，笔者下面以ATX机箱为例，进行风路说明。

1.3种常见风路

水平风路

机箱风扇安装位置：机箱前部、后部

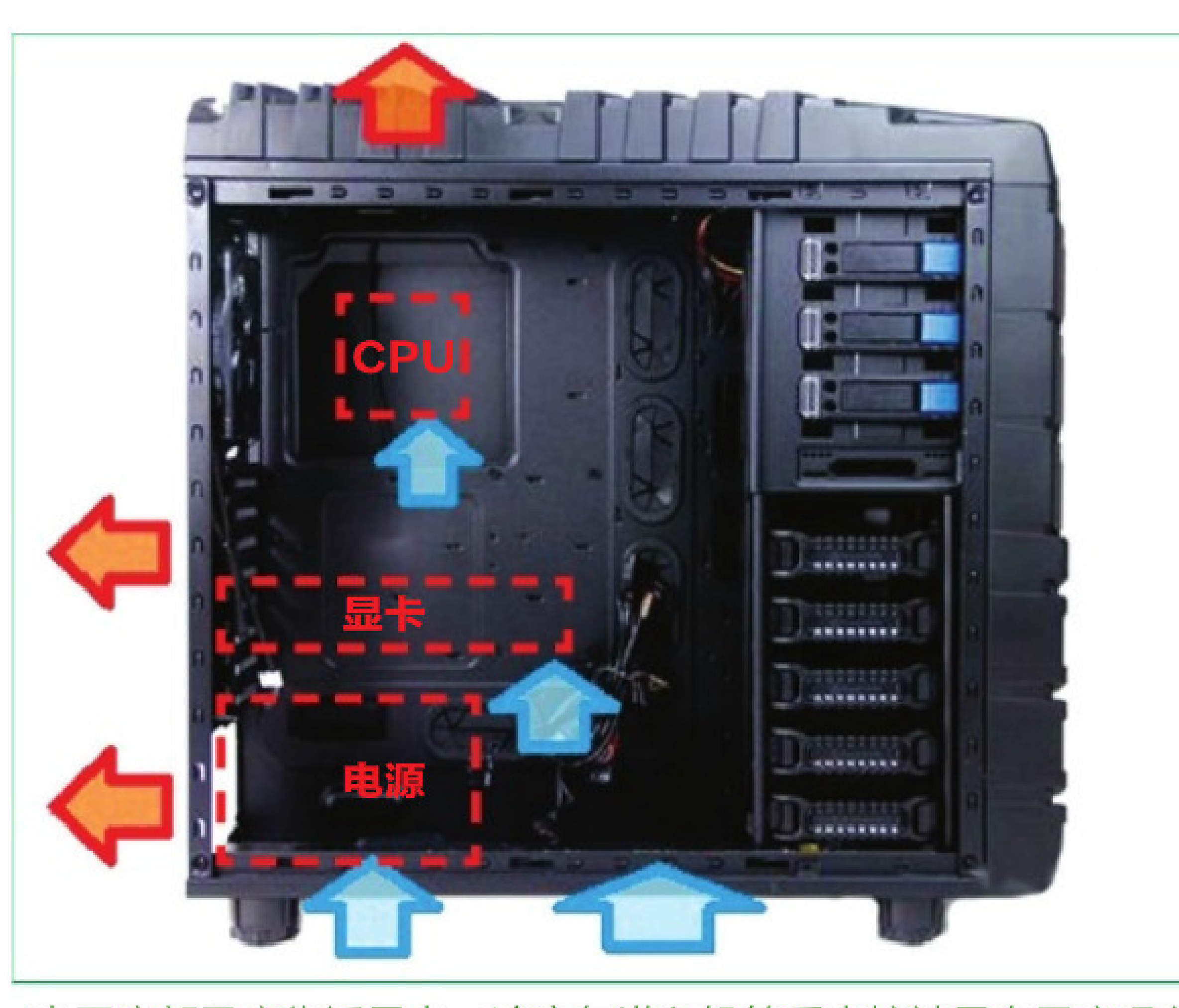
CPU散热风扇水平安装

优点：支持对硬盘散热，CPU和显卡直接没有明显的散热冲突。

缺点：由于机箱前部风扇通常设计在下部，冷空气上升至CPU高度能力有限。而与CPU处于同一高度的光驱位通常不会设计风扇，因此CPU风扇从机箱前部吸入冷空气的风量明显不足。



机箱前部的风扇吸入冷空气，首先对硬盘进行散热，穿过硬盘笼进入机箱内受到电源阻挡形成上升气流，其中一部分被显卡风扇吸入，另外一部分上升至机箱顶部，被CPU散热风扇吸入，所产生的热空气经机箱后部风扇排出箱外



由于底部风扇靠近显卡，冷空气进入机箱后直接被显卡风扇吸入，剩下的部分冷空气在上升的过程中会被CPU散热风扇吸入，并从机箱顶部排除。垂直风路利用了热空气上升速度快的原理，理论上能更加迅速的将热空气排出

垂直风路

机箱风扇安装位置：机箱底部、机箱顶部

CPU散热风扇垂直安装

优点：利用空气流动原理，利于热空气排出。

缺点：实际上显卡阻碍了冷空气流动，使得CPU的散热能力被减弱。此外，如果机箱顶部的防尘网过于密集，还会进一步限制空气流动性，它也无法对硬盘进行散热

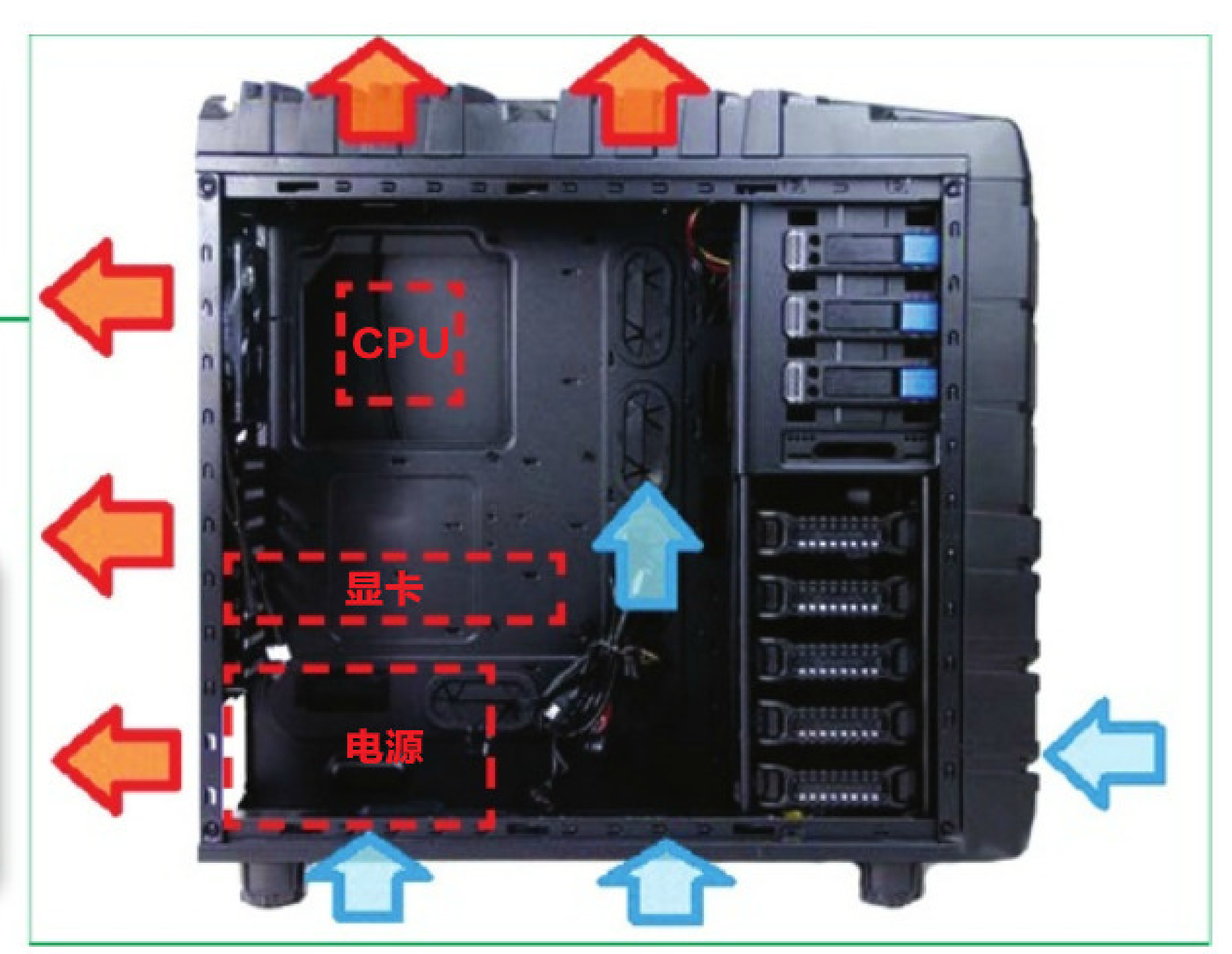
立体风路

机箱风扇安装位置：机箱前部、机箱底部、机箱顶部

CPU散热风扇水平安装

优点：增强了机箱内部空气流动性，解决了单一风路“吹不透”所造成的热量聚集问题。

缺点：组建立体风路所需的风扇数量明显增加，除了增加投入成本，还带来噪音、震动等其他问题。



立体风路结合了水平和垂直风路的优点，在机箱内实现多组空气对流风路，而不是简单地从一侧吹向另一侧。机箱前部和底部的风扇同时吸入冷空气，充足的风量满足了显卡和CPU的散热需求

2.CPU散热

上文通过对三种常见风路的分析，让大家对全局散热有一个整体了解，下面为大家介绍如何提高局部散热性能 。

①CPU散热器

CPU是机箱内部的发热大户，光靠风路显然是无法满足其散热需求的，那么如何挑选一款优秀的CPU散热器呢？CPU散热器的主要性能指标为：热管数量、鳍片材质和数量、底座材质和工艺，它们的定位和规格，可参考以下3款针对高、中、低端不同平台的典型CPU散热器。

低端：九州风神冰刃玩家



冰刃玩家采用4根8mm纯铜热管，散热器由47片铝制鳍片组成，鳍片和热管采用穿Fin工艺，底部采用了C.T.T.热管直触工艺。由于定位相对较低，冰刃玩家侧面没有防漏风设计，会有漏风现象出现

中端：采融变形金刚C版V2



变形金刚采用6根6mm纯铜热管，散热器共有45片散热鳍片，通过扣Fin工艺互相连接，能够有效防止漏风。散热器底座使用纯铜打造，接触面经过盘铣工艺，中部微微凸起，更加贴合处理器表面

高端：猫头鹰NH-D14



NH-D14采用6根6mm热管，散热器共有84片铝制鳍片，采用回流焊接技术连接鳍片与热管。侧面采用3排扣Fin设计。散热器和导热管均采用纯铜制作，底座接触面采用镜面处理

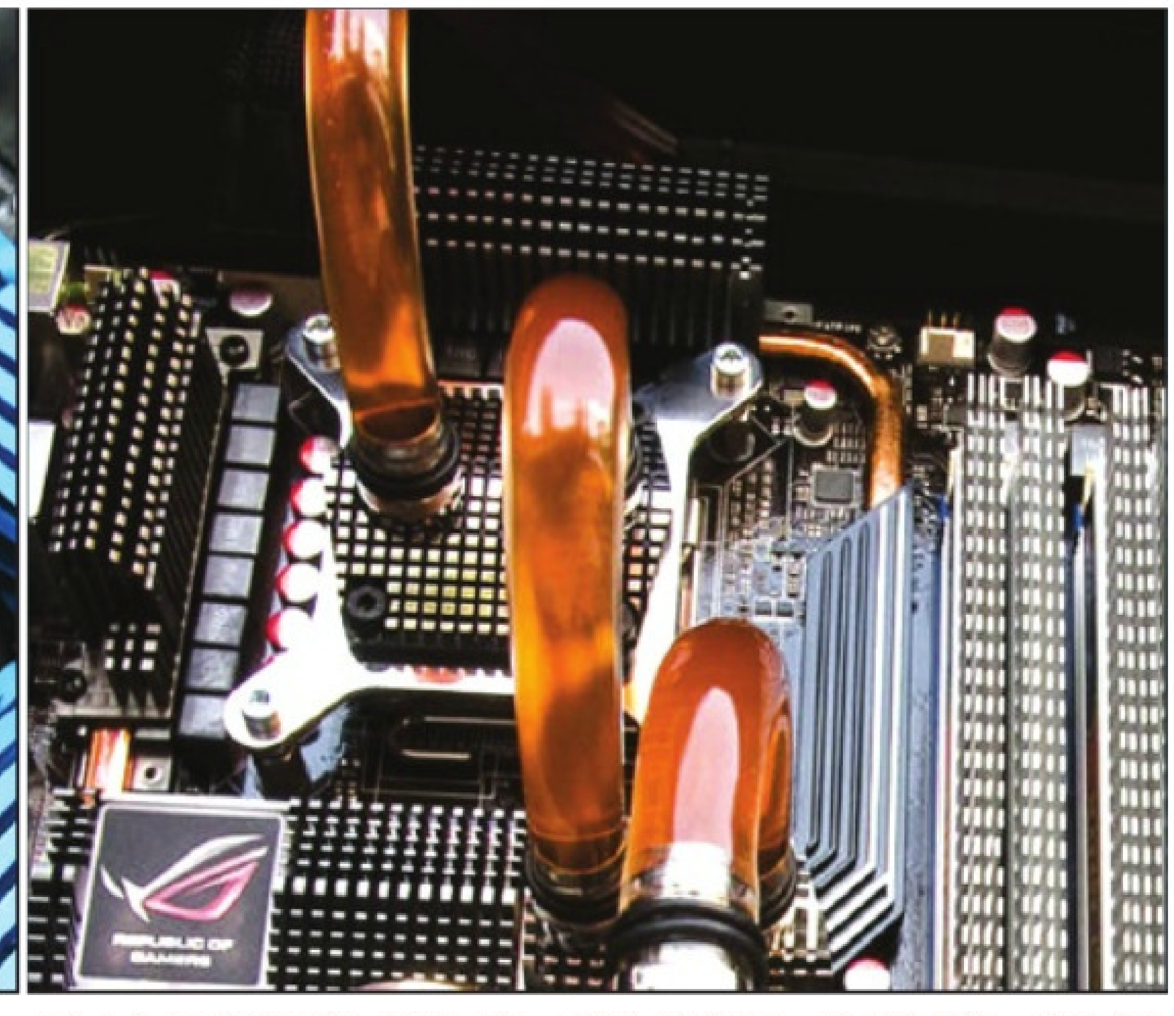
高端CPU散热器为什么要使用回流焊工艺?

回流焊工艺是一种将散热器鳍片和热管连接的焊接工艺，可以最大限度提高热管与鳍片的连接程度，增加导热效率，让散热器拥有更好的散热性能。

除了常见的风冷散热，高端DIY玩家还喜欢使用水冷对CPU进行散热。水冷散热器不仅拥有绚丽的外形，还能提供优秀的散热（通常指DIY高端水冷）。由于水冷头体形较小，有利于保持机箱风路通畅，此外还解决了风冷散热器过大与“马甲”内存或周边电路的冲突问题。水冷散热器有市售的一体式和DIY两种。



一体式水冷散热器安装简单，价格较高，由于内含液体量有限，散热性能可能还不及高端风冷散热



DIY式水冷散热器安装复杂，散热性能好，价格昂贵，存在漏液风险

Fanless概念

电脑的使用舒适度已经逐渐成为大家选购硬件时的另一标准。在安静的夜晚，电脑里发出的“嗡嗡”响声总是让人无法接受，声音太大或时间太长的话，头部还很可能会被飞来的枕头击中。于是一些厂商提出了Fanless（无风扇）概念。

对于主流的Fanless系统，通常会保留前、后2个大口径低转速机箱风扇，用于引导机箱内部热空气流动。机箱内部CPU、显卡、电源则采用无风扇被动方式进行散热。



Fanless系统

②导热硅脂

炎炎夏日，电脑在高负荷的工作时难免会因硬件温度过高出现蓝屏、死机、重启等故障，很多用户会打开机箱清灰，疏通风路，但发现效果并没有达到预期。这是因为CPU/GPU核心顶盖与散热器底座之间存在一定空隙，空气会阻碍热传导效率，简单的清灰是无法解决这个问题的。因此需要借助导热硅脂增加CPU/GPU核心顶盖与散热器底座的接触面积。

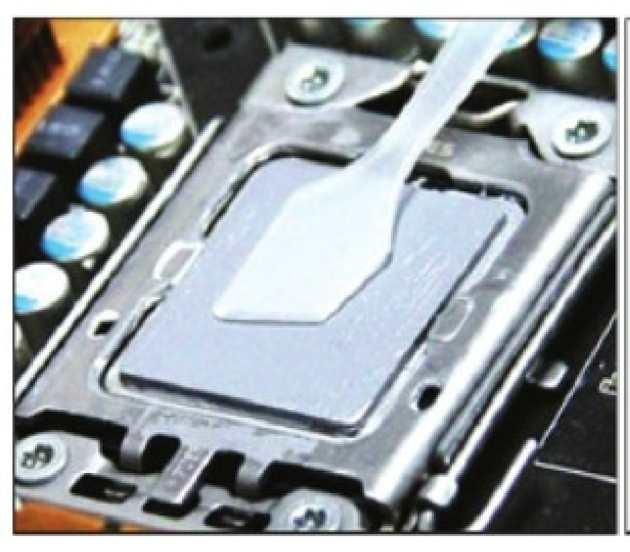


信越7783是目前口碑较好的导热硅脂，导热率达到6.0W/mK

○涂抹工具

由于硅脂的导热能力和涂抹效果有关，有条件的话最好选用专用刮片，能让涂抹后的硅脂层表面平整，均匀。但一般的刮片不适合涂抹干性硅脂。

胶套则可用于干、湿两种硅脂，通过手指直接涂抹，能够感觉并去除硅脂涂抹过程中的杂质。使用胶套的问题是，柔软的手指很难做到用力均匀，因此硅脂层表面的平整性和均匀性相对较差。



硅脂套装提供的刮片



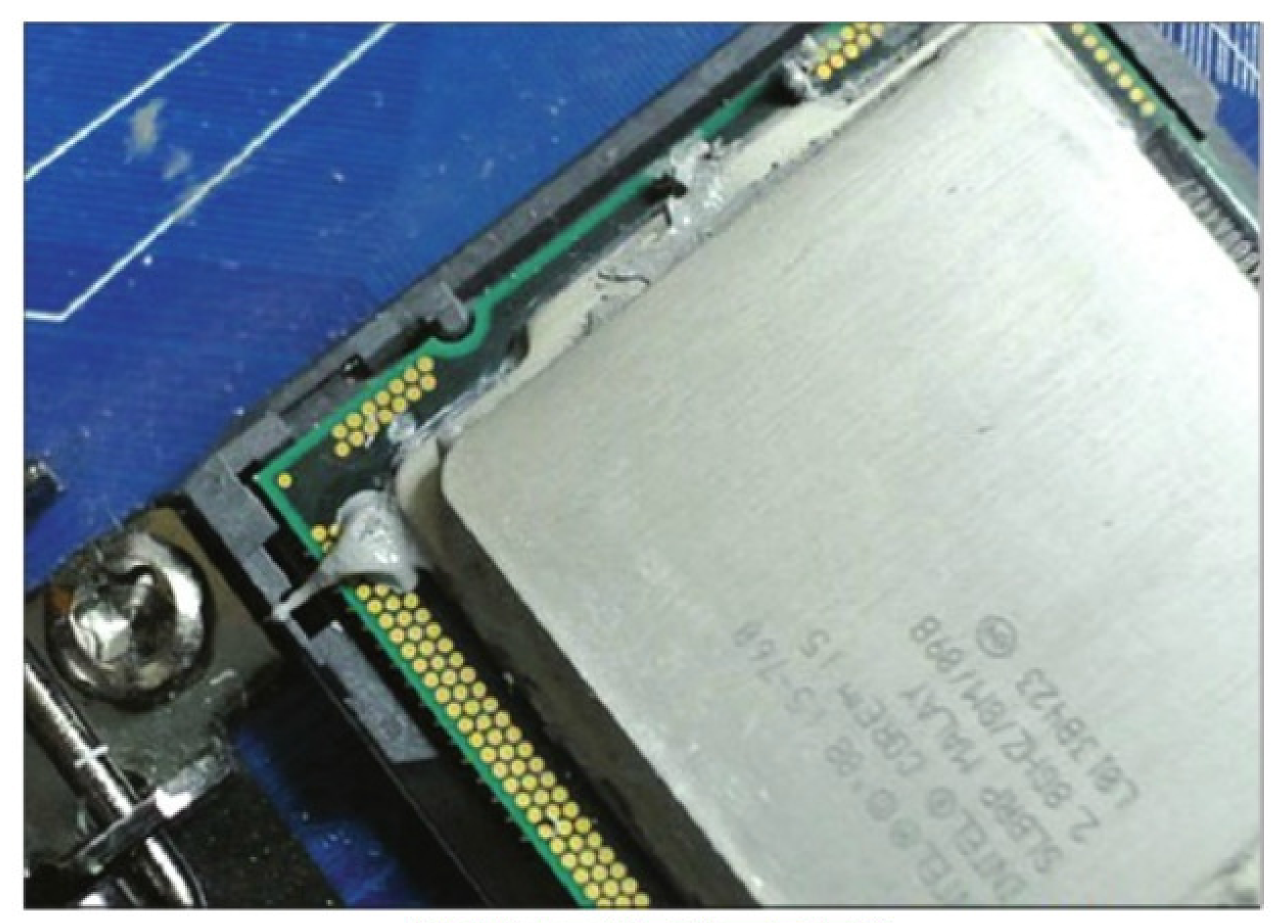


胶套

○正确涂抹方法

由于金属的导热能力远强于硅脂（纯铜的导热系数是高档导热硅脂的百倍），在热传导的过程中，硅脂只是起到增大接触面积的辅助作用，并非决定性作用，因此在保证能填充CPU/GPU核心顶盖和散热器底座缝隙的前提下，涂抹的导热硅脂层越薄越好。硅脂层太厚反而会降低金属的导热能力。在涂抹过程中要尽量做到均匀，无气泡，无杂质。在重新涂抹导热硅脂前，最好先用酒精或者干净的布将CPU/GPU核心顶盖与散热器底座表面的剩余硅脂擦干后再进行。

另外一定要注意，导热的硅脂通常也导电，甚至直接掺有金属粉末，溢出的硅脂就有可能会粘到周围的电阻等元器件上，可能会产生短路的状况，严重的话会直接击穿你的主板或者显卡。



硅脂溢出可能导致严重问题

3.显卡散热

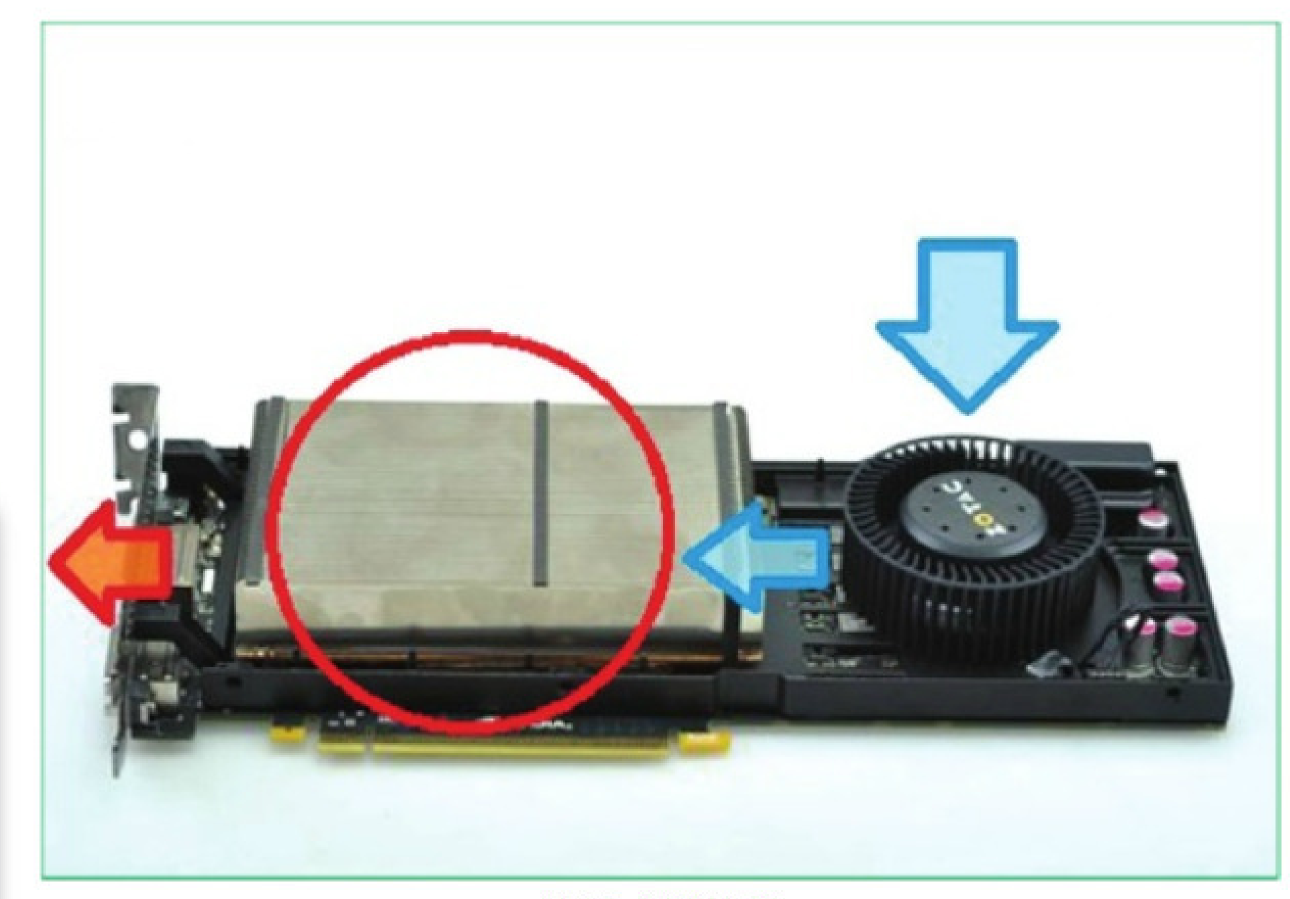
虽然显卡不能像CPU一样根据风路随意调整安装位置，但是显卡的设计往往对机箱风路有很大影响，因此根据机箱合理选择显卡非常重要。下面笔者以采用抽气式（也称封闭式）和开放式（又称裸露式）两种市售最多的显卡类型为例，进行说明。

抽气式

抽气式散热器常用于公版显卡，采用长条状鳍片，外部被导流罩包括。内部采用均热板覆盖供电模块中的MOSFET、显存颗粒等发热元件。位于显卡一侧的涡轮风扇从机箱底部吸入冷空气，在导流罩的帮助下，穿透长条状鳍片并带走散热片上的热量（红圈位置为散热点），从显卡I/O挡板上的网孔中排出。

优点： 抽气式散热器采用侧向送风，让单位气流经过鳍片面积最大化，充分利用吸入空气的热容。抽气式散热器形成的独立风路能够迅速将热空气排出，不会形成对机箱内部的加热效应，因此适用于各种风路。

缺点： 抽气式的空气吸入通道较小，涡轮风扇直径较小转速较快，在显卡满载运行时噪音较大。



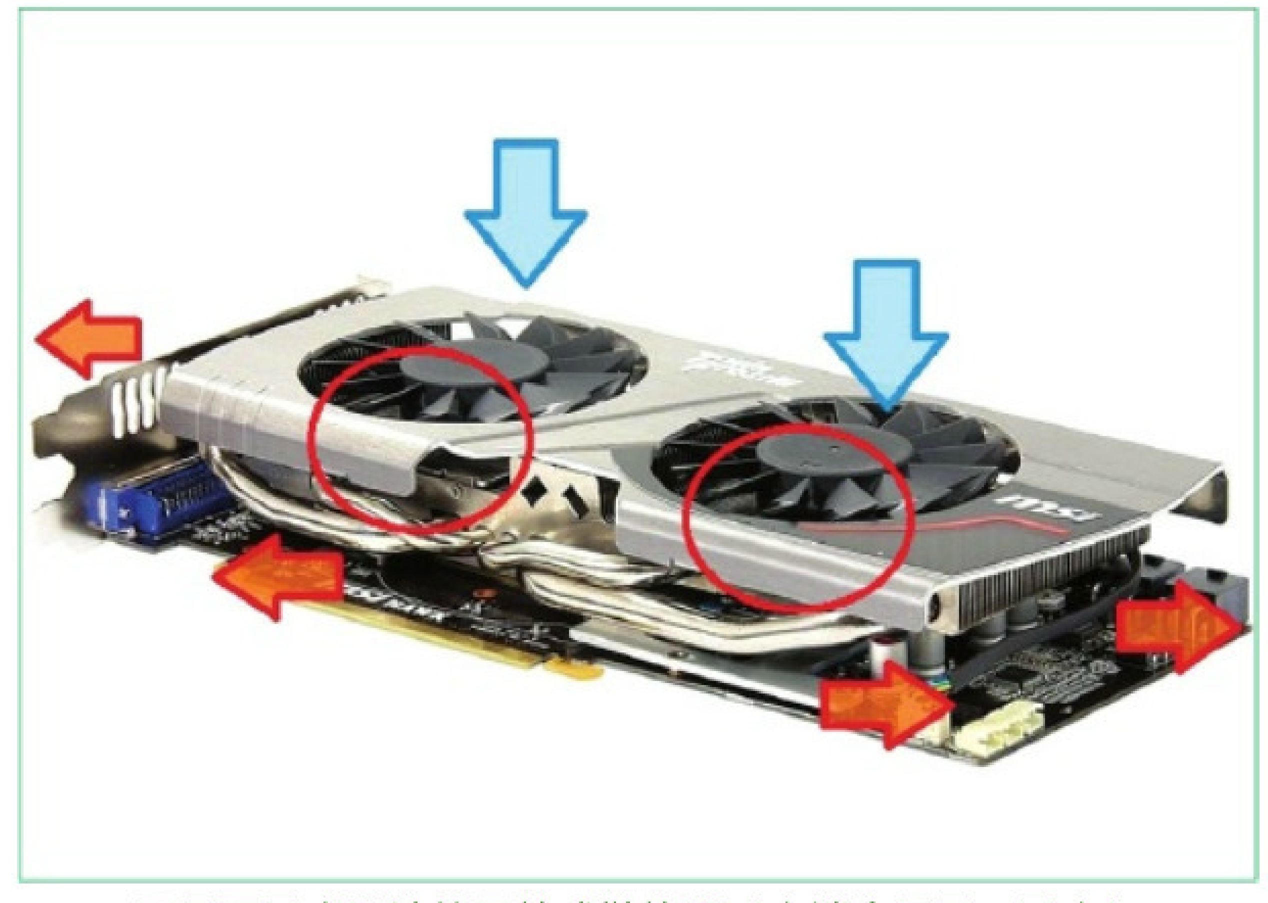
抽气式散热器

开放式

开放式散热器常出现在非公版显卡上，散热器风扇正对鳍片，气流穿过鳍片后还能对显存、供电模块进行散热。其充足的风量能够形成强大的下压力将散热器中的鳍片吹透（红圈位置为散热点），从而迅速带走热量。

优点： 开放式散热器大多采用多铜管加整体式鳍片，配合大风量风扇，散热性能非常强大。

缺点： 开放式散热器没有独立的风路排出热空气，对机箱内部散热有较大影响。使用垂直风路时，显卡排出的热空气会被CPU再次利用，从而影响CPU的散热效果。因此开放式更适合立体风路。



采用双风扇设计的开放式散热器（高端会采用三风扇）

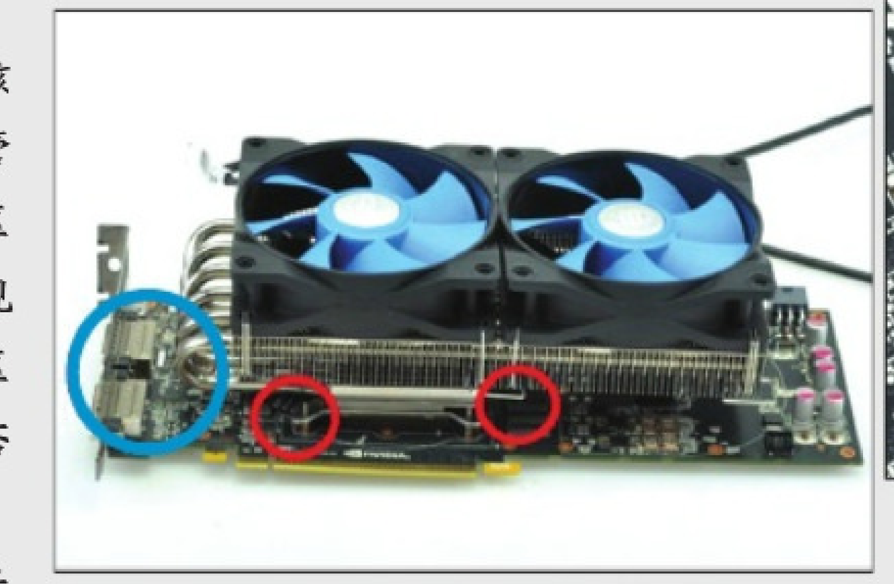
两种散热器总结

虽然开放式散热器结构能够提供抽气式望尘莫及的散热效果，但若机箱风路不畅，热空气不能及时排出，必定会对CPU、内存、硬盘等散热造成较大影响。要使用开放式散热器，一定要设计好机箱内部风路。抽气式散热器结构以牺牲部分散热性能为前提，通过封闭式风路，将热空气直接排出箱外。

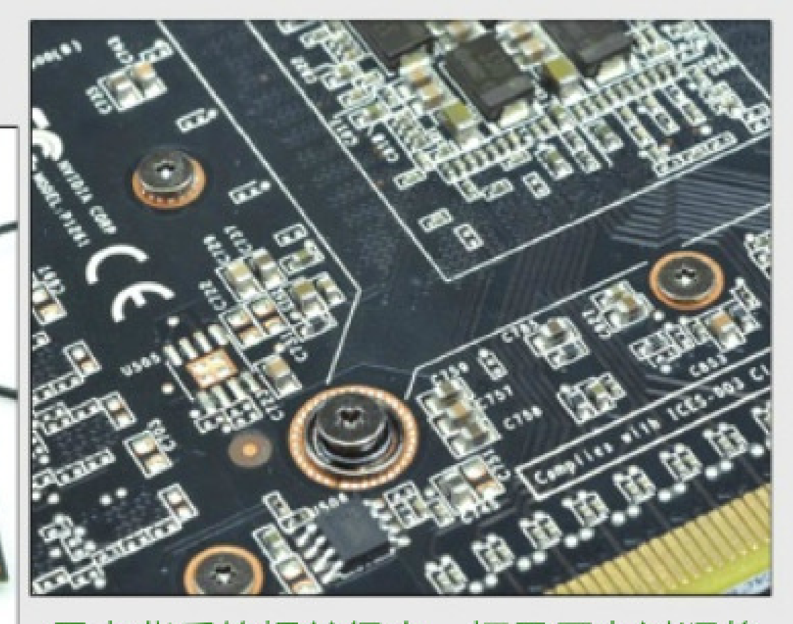
显卡散热器改造

显卡超频后不仅会带来性能的提升，还会使得发热量大幅增加，这时就需要通过更换散热器保障显卡的正常运行。

购买散热器之前，需先了解显卡的核心孔径是否与散热器的孔径相匹配，热管是否和周围供电模块冲突（右图中红圈区域），以及双风扇供电问题。由于显卡视频输出大多采用了屏蔽盖（右图中蓝圈区域），还要考虑散热器热管与屏蔽盖是否冲突，通常中低端显卡由于PCB板较短，与散热器会存在兼容性问题，而高端长PCB板显卡则不会。



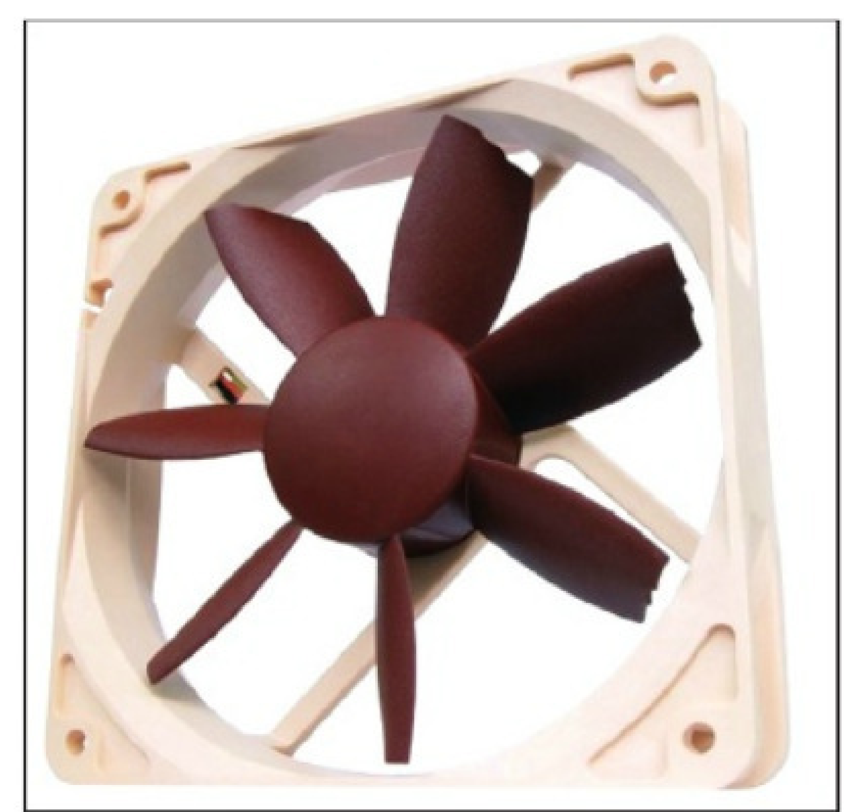
购买显卡散热器要考虑显卡布局



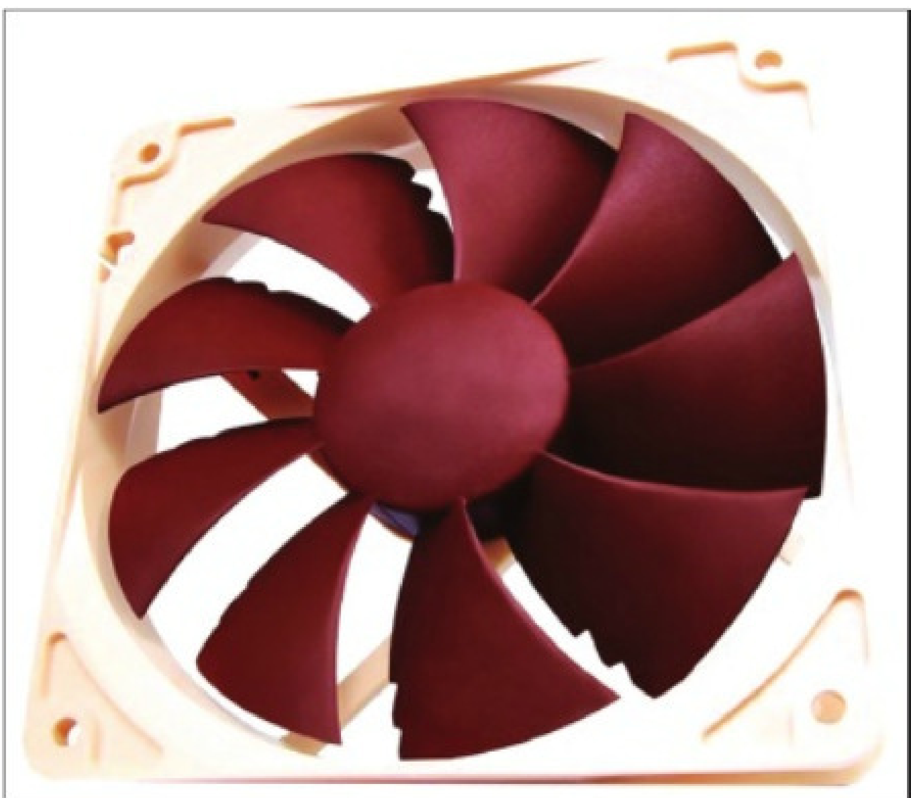
显卡背后的螺丝很小，切忌用力过猛将螺丝拧滑丝。不少显卡采用非规则螺丝，需要特殊的工具才能拆解

4.机箱风扇选择

要提高机箱散热性能，除了要具有良好的风路，合理的板卡安装方式外，还要注意风扇的选择。散热风扇包括风压型和风量型两种。风压就是风的压力，风压越大，风的力量也就越大，更加容易把机箱冲孔、防尘网等部件吹透。而风量则可以理解为通过风扇的气流量大小，在同一时间内，通过的风量越大，热交换速率越快。风压与风量是由叶片的斜角度以及曲率决定，两者关系是相对的，在相同转速的情况下，风扇的风压越大，那么它的风量也就越小，反之亦然。



猫头鹰S12B叶片的斜角度、曲率值都很大，在相同转速下，能够提供更大的风压，是典型的高风压风扇



猫头鹰P12叶片的斜角度以及曲率值较S12B平滑，拥有更多的叶片数量，使得在同一时间内通过的气流更多，是典型的高风量风扇

风压型和风量型两种风扇该如何选择用于搭配机箱风路呢？下面笔者以进气和排气两种用途进行说明。

①进气风扇通常位于机箱前部和底部，为机箱内部提供冷风源。大多数机箱前面板都会有密集的防尘网，冷空气进入机箱后，还要穿过硬盘笼位，受到重重阻力，很难顺畅达到机箱中心位置。此时就需要安装风压型风扇，通过风压将面板吹透，为机箱注入冷空气。

②排气风扇通常位于机箱顶部和后部，用于排出热空气。此处防尘网一般采用大开孔，单层冲网设计，空气的阻力很小，所以这些位置应该安装风量型风扇，产生足够的风量将热空气更加迅速地排出机箱外部。



减速线通过增加电阻，分摊电压，从而减小风扇的工作电压

当硬件高负载运行时温度会随之骤升，会带动风扇全速运行，转速提高使得扇叶风切声以及轴承摩擦声随之增大。因此我们还需要做好减震和调速两个工作。

我们可使用减速线，通过增加电阻分摊电压，从而减小风扇的工作电压，降低转速。调速器同样根据电压来调整风扇的转速，与减速线只能减速不同，调速器具有更多的灵活性。调速器有旋钮式和触屏式两种产品。很多调速器有电压调整范围限制，通常为5～11V，而普通风扇的工作电压在12V，因此使用调速器后，风扇将不能全速运行。由于最低调整电压为5V，因此也不能关闭风扇。

在减震方面，除了调节转速外，还可使用柔性的减震胶钉，与刚性连接相比，这样风扇振动不会直接传递给机箱，风扇不直接接触箱体，也不会有振动造成的磕碰及噪声。



风扇调速器



使用调速器能够在保证散热需求的同时降低风扇噪声。这款风扇在11V运行时，噪声在65分贝左右，在5V运行时，噪声在47分贝左右



使用减震胶钉（图中红圈区域）是用来减少机箱风扇振动、噪声的常见方法，效果也很不错

电源布线、排线

机箱内部走线是另外一个影响风路效率的重要因素，机箱内部线材主要包括电源线和数据线两种。目前扁平的IDE、软驱线已被淘汰，数据线主要是较纤细的SATA连线，因此对风路影响不大。由于主板、显卡增加了辅助供电接口，原有的设备的供电方式也未改变，因此高端电源提供的线束大量增加，造成了目前电源线遍布机箱的情况，电源线的布线和排线就显得尤为重要。目前最常见的方式是将多余的线材放到机箱背板里，即背板走线。

虽然目前很多机箱宣称支持背板走线，但在面对市售采用蛇皮包裹的电源线时，还是显得力不从心。因此想要利用好背板走线，在选购机箱时，一定要注意机箱背线孔的大小以及背板空间是否充足。要实现背板走线，机箱背线空间至少要在1cm以上，如果达到2cm宽度，那么走线会变得非常轻松。我们可以用食指（直径1.5cm左右）能否放进背线预留空间中作为判断空间宽度的标准。

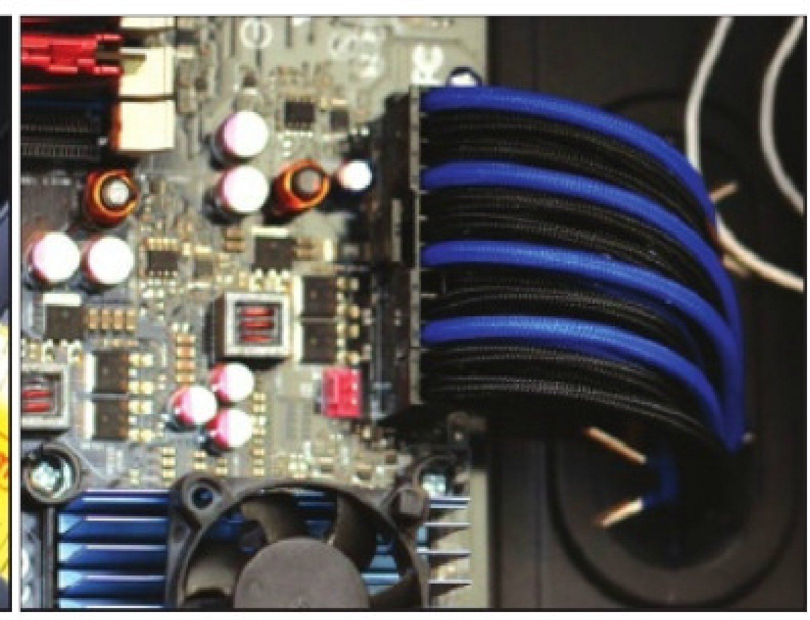
电源线材类型是另一个决定背板走线的关键因素。目前电源线材主要有蛇皮包线和未包裸线两种。使用蛇皮包线后的线材，看起来让人觉得用料扎实，做工好。但当把24根主板电源线捆成一捆时（线材宽度在2cm左右），你会发现线材变粗了很多，以至于无法将背板侧板扣上。

虽然背板走线大大缩减了机箱内部的线材，但却让背板空间拥挤不堪。如果你不想花费大量的时间去理清这些线材，不想让它们塞满你们的硬盘笼，那么可以使用模组电源。模组电源简化了机箱内部的线材，按需插拔，不仅减少电源损耗，同时彻底解决了线材堆积繁杂的问题，为机箱提供了更畅通的风路。


如果背线孔狭窄，线材在穿过孔洞时会非常费力，甚至可能会造成线材挤压变形

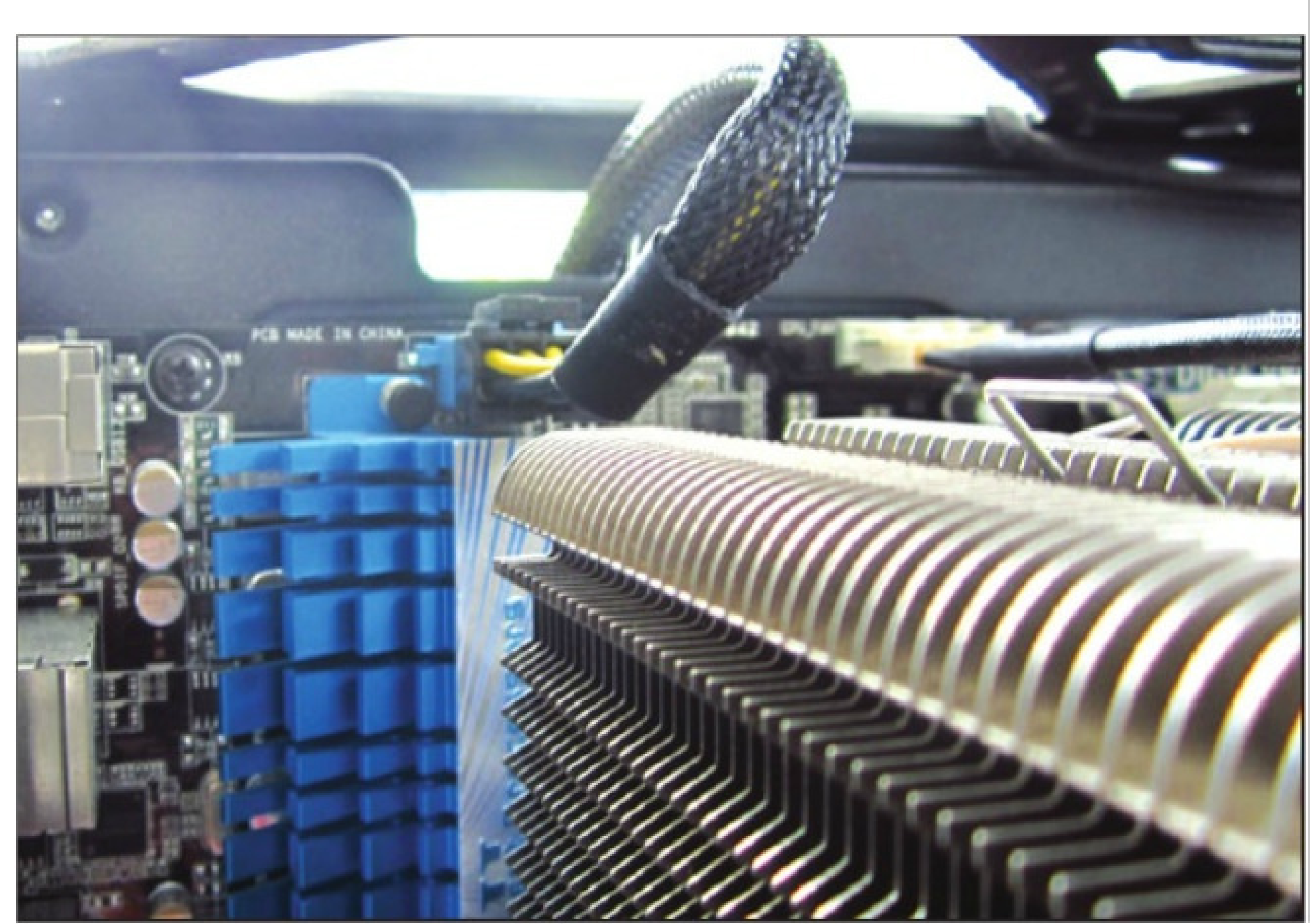


一般说来，如果机箱背板宽度在2cm左右，使用蛇皮包线的电源进行走线不会有太大问题


使用模组电源的最大优势在于可更换线材，自制线材通常采用单根包裹，即使是最粗的24PIN主板电源线，也能通过平行排列的方式轻松布线

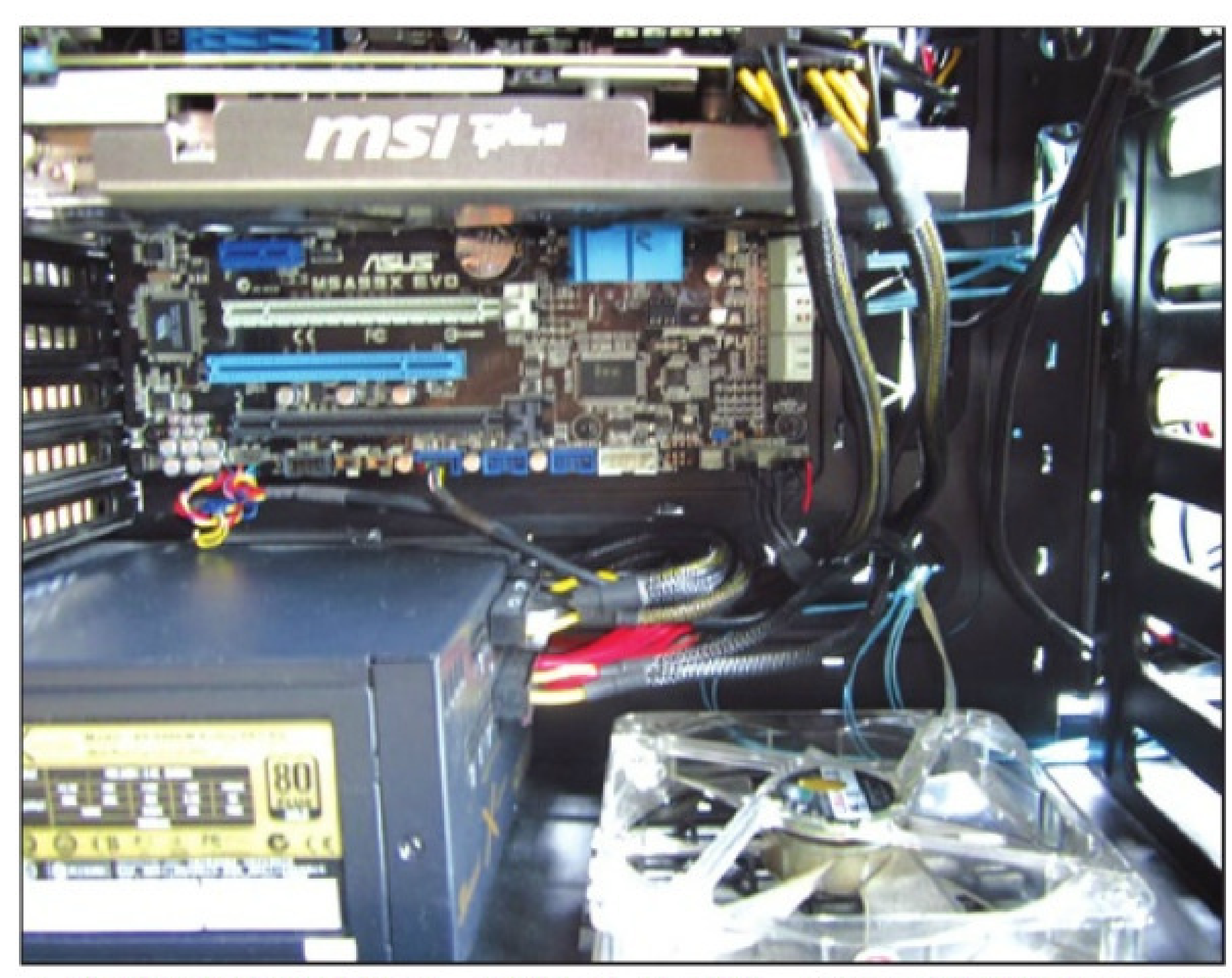
○走线方法简介

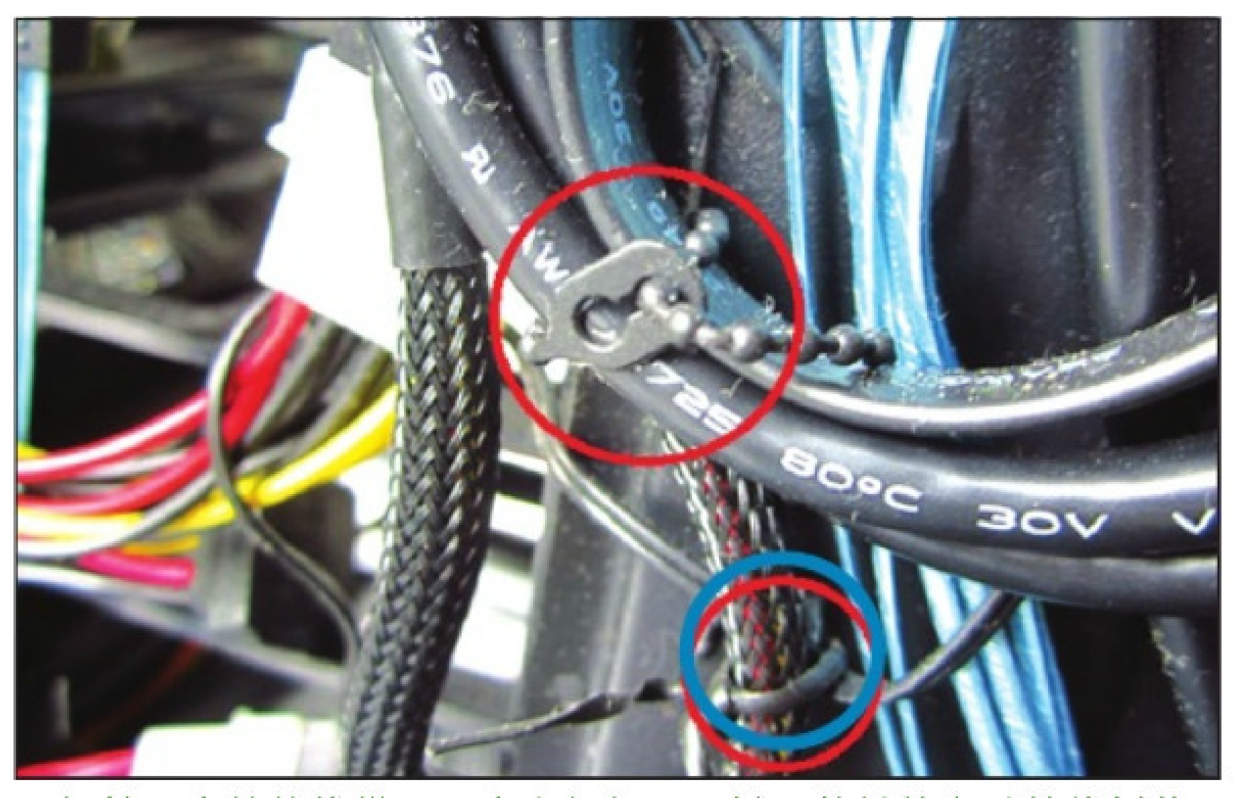
机箱内部线材布线的准则很简单，在风路方向避免出现线材，将线材尽可能塞入机箱背板中。当然说起来简单，做起来并不那么容易，藏线、埋线等具体技巧就需要大家慢慢琢磨了。

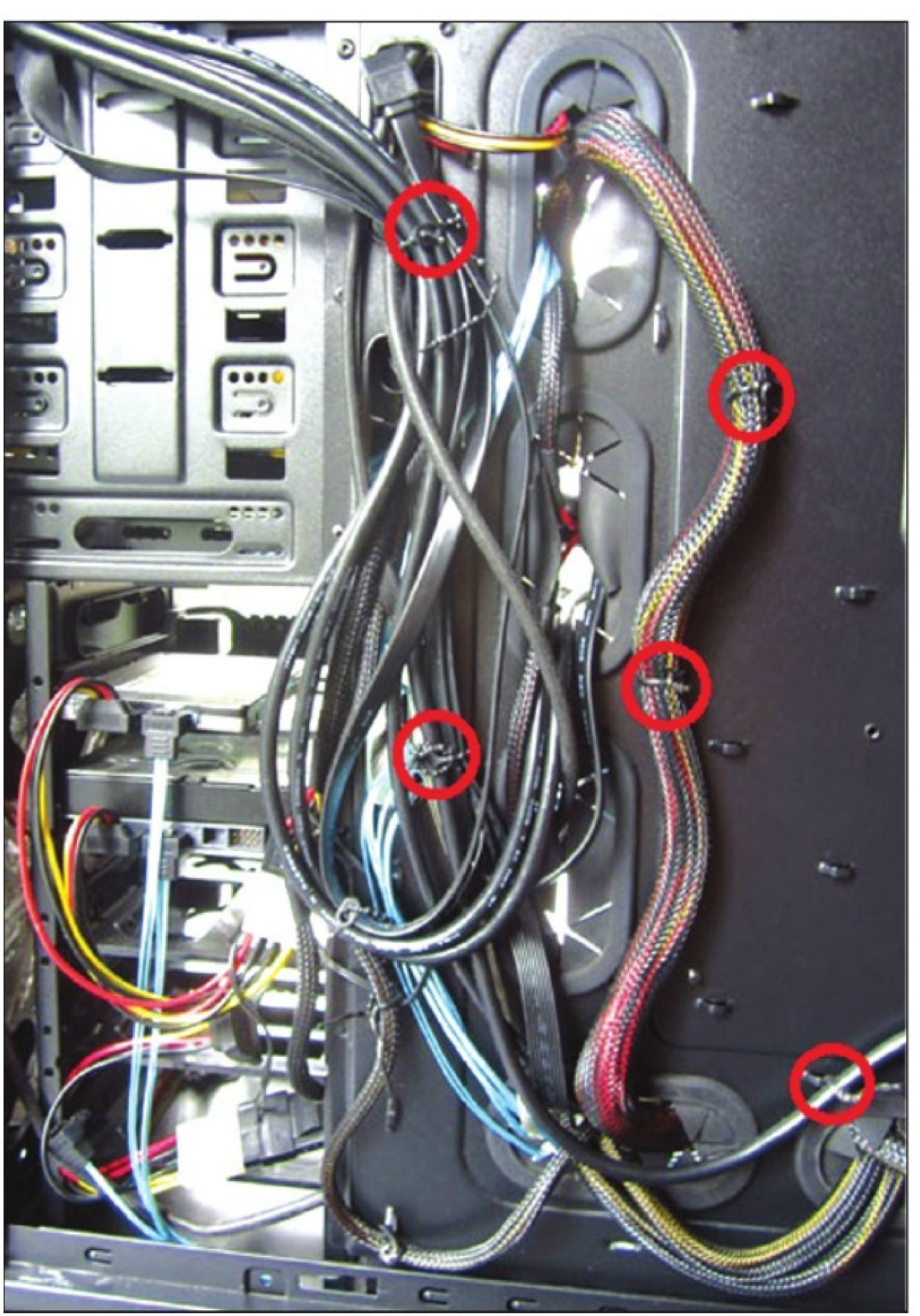

由于CPU背线孔在顶部，距离电源最远，若使用非模组电源，通常需要连接8PIN电源延长线。CPU电源线穿回机箱内部要注意避免接触顶部的散热风扇



主板电源线较粗，应尽量走空间较宽的背线孔。排线后记得检查插头是否卡紧


显卡的电源线通常较长，排线尽量走直线，从最近的背线孔收入背板中


机箱配套的扎线带（图中上部红圈区域）能够将杂乱的线材收拢。当然你也可以使用塑胶线（图中下部蓝圈区域）将其固定在机箱卡扣上


背板排线时，要尽可能多的利用卡扣（图中红圈区域）。如果线材过长，应采用曲线布线的方式

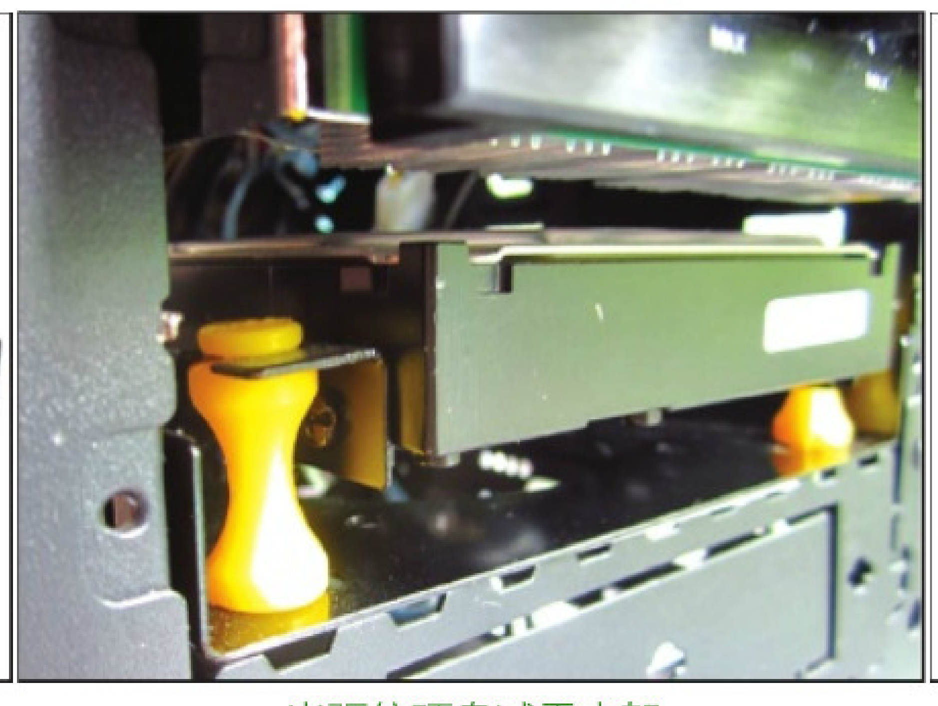
其他设备散热

机箱中，除了CPU、显卡、电源这样的发热大户需要加强散热，像硬盘、南桥这种对稳定性要求较高的设备同样需要做好散热。在前文的风路章节，笔者已经提到机箱前部的风扇在吸入冷空气后，会首先对硬盘进行降温，因此硬盘笼中的硬盘散热是没有任何问题的。

对于硬盘支架较少的机箱，想要安装多个硬盘，可以将硬盘安装到使用较少的光驱位置。并可考虑使用全胶钉固定的减震支架，避免硬盘与机箱的刚性接触，能够有效降低硬盘在高速运转时产生的共振噪音，同时还能在硬盘受到外力冲击时提供保护。此外，底部的支架还能安装加强散热的风扇。

无论是英特尔还是AMD，目前的单芯片组设计中，高集成度高发热量的主板芯片通常都位于显卡插槽下方，由于目前显卡散热器的体积越来越大，很容易与其发生冲突。为避免与显卡冲突，很多主板厂商采用了较小的散热片对芯片进行辅助散热，其实如果芯片位置未被显卡遮挡，将散热片更换为风扇进行主动散热的效果会更好。P


光驱位硬盘抽取盒虽然使用方便，但是防震性和散热能力较差


光驱位硬盘减震支架


主板芯片散热器

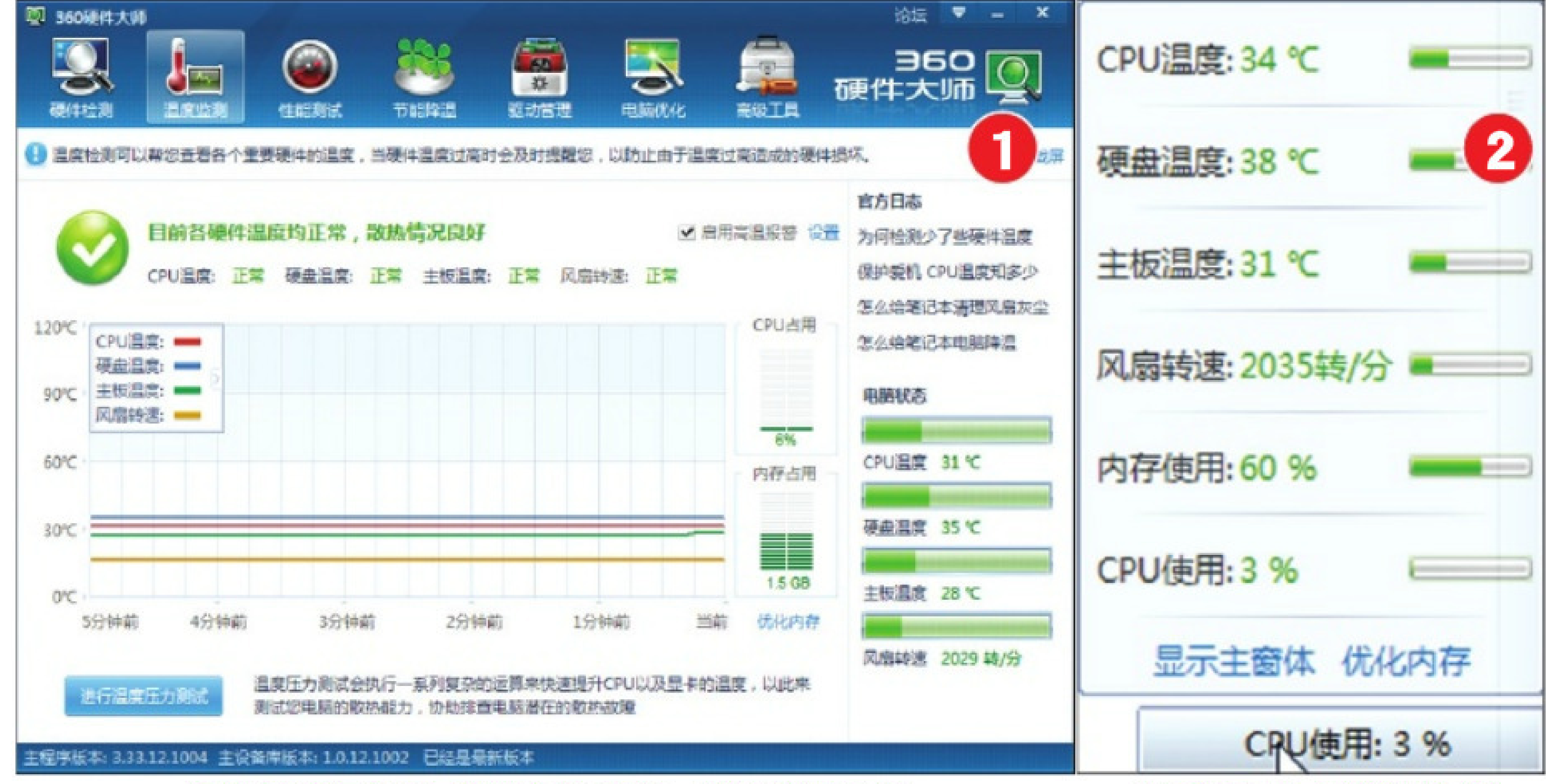
软实力应对暑热
降温监控软件



■贵州 肖遥

对机箱、CPU、显卡和硬盘等进行全面的散热改造，效果最为显著，适合于动手能力强的骨灰级电脑玩家。而对于那些只会插拔一下内存条的普通电脑用户来说，想要实施各种散热改造工程还是颇有难度，而且大部分人对散热降温的要求没有发烧者那么高，因此从软件方面入手进行调整优化，软降温的效果同样显而易见。

“软降温”，究竟能干些什么？



绿色的状态条表示硬件温度正常，散热情况良好

展开浮动提示栏会出现详细信息

在骨灰级DIY玩家的眼中，软散热犹如隔靴搔痒，哪里比得上直接动手改造来得痛快直接。那是因为他们总是极端“变态”地将电脑硬件性能压榨到一滴不剩，各种设备长期处于高负荷运转，发热量极大，所以用软件调节降温的效果对于这些人来简直是杯水车薪。与直接改造硬件来提升散热能力相比，软降温是通过软件调节硬件的工作频率、风扇的转速等手段让硬件不那么疲于奔命，从而间接实现降温的目的。日常上网、玩游戏、听歌和办公的情况下，电脑负荷相对比较小，利用专门的软件已经足以给电脑带来清凉的感觉了！

在实施各种软散热方案之前，首先需要实时监控各硬件的温度与工作情况。网络上各种监控与散热的软件非常多，这里以最普及的“360安全卫士”中集成的“360硬件大师”（该工具也可单独安装）为例进行说明。运行360硬件大师后，软件会自动对电脑硬件进行系统检测，之后手动切换到“温度监控”功能页中，在这里会显示当前电脑各个硬件的温度与散热情况（**图1**）。同时桌面上会显示一个浮动的提示栏，滚动显示当前温度状态（**图2**），以便让用户随时了解散热情况。

提示：软件是如何检测硬件温度的？

在CPU、显卡等电脑硬件的核心内部会集成温度感应器装置，在极端过热的情况下会采取相应措施避免烧坏部件。360硬件大师之类的监控软件都是通过连接硬件感应器从而获取硬件温度，CPU风扇转速检测也是类似的原理。

如果你以为这样就一切平安无事那么可就大错特错了！即使当前温度正常也不可掉以轻心，因为当运行大型软件或游戏时，硬件负荷增大会导致温度急剧增高，所以需要勾选界面中“启用高温报警”功能，随时监控电脑硬件温度变化情况，在“设置”项中还可对各硬件的报警温度数值进行具体的设定（**图3**）。有的用户为了避免在全屏游戏中被报警打扰，会附加选择“全屏模式下即使温度过高也不报警”，不过笔者还是建议不要启用此项功能，游戏暂时中断一下可能没关系，但温度过高烧毁硬件就太不值得了。

另外，当出现电脑硬件温度过高的情况时，可以选择手动降温或使用软件智能降温功能来解决。在“节能降温”功能页中调节为“智能降温”模式（**图4**），即可在CPU、显卡等温度过高时智能调节其工作状态，实现降温的同时也不至于影响到系统的运行效率。

另外，降温软件也可检测排查出可能存在散热问题的硬件，从而有针对性地进行硬件散热改造。例如在360硬件大师中提供了一个“进行温度压力测试”的功能，使用“光照映射”“凹凸映射”等检测方式对CPU和显卡进行压力测试（**图5**）。在测试时观察一下软件中显示的温度变化情况，可以确认CPU与显卡散热是否足够良好。



设置监控温度阈值　　官方称更高级的“全面节能”模式可大幅度延长电脑使用寿命　　正在进行压力测试

一些著名的温度监控与降频软件

1. AIDA64

网址：http://www.lavalys.com/

AIDA64原名Everest Ultimate，是一款非常著名的系统软硬件信息检测工具，可以详细检测并显示出电脑各个方面的信息，其中就包括硬件温度检测监控功能。

2. Real Temp

网址：http://www.techpowerup.com/realtemp/

Real Temp是一款专为Intel处理器开发的温度检测工具，支持各种单核心、双核心和四核心CPU型号。它根据每个核心内集成的数字热敏传感器（DTS）向用户报告实时温度，提醒使用者注意保持CPU清凉。

3. SpeedFan

网址：http://www.almico.com/

SpeedFan是一款监视电脑风扇转速以及温度的软件，可即时显示芯片温度并参照它来设定不同的风扇速度。

4. CPUCool

网址：http://www.cpufsb.de/

不得不说，这是一款很古老的CPU降温软件，许多老网民在刚接触计算机之前它就已经存在，它可以用来监控主版温度、风扇速度和电压。

在Ubuntu等非Windows操作系统中，也一样有类似的硬件温度监控软件，例如Sensors-applet、CompTemp Monitor、Xsensors、Powernowd、CPUFreqd等，可以多加利用搜索引擎根据自己的实际需求下载使用。

AIDA64能够检测硬件传感器温度

Ubuntu中的硬件监控降温软件CompTemp Monitor

调教BIOS——兼容性最好的软降温方法

众所周知，BIOS（Basic Input/Output System）可以管理与设置电脑中所有硬件的工作状态，提供最底层、最直接的硬件控制，手动设置主板BIOS可以更直接、更准确地控制硬件降温，其中包括调节CPU风扇、降低CPU工作电压或修改其它CPU工作节能设置。

BIOS降温设置一：CPU风扇智能调节

CPU是电脑中的发热大户，CPU风扇的运转状态决定着CPU的工作温度与散热情况。目前市面上的CPU风扇都具备智能调节功能，当CPU工作温度较低时，风扇会处于半功率的运转状态；而当CPU工作温度过高时，风扇就会全速运转。BIOS中CPU风扇的智能调节功能就是为了使风扇的运转更有效率，在省电节能的同时也能减少由于风扇运转而产生的噪音问题。但是炎炎夏日，CPU风扇的智能调节功能会变得“偷懒”，如果等到温度已经很高了才让风扇全力运转不免有些太晚，因此要让风扇提前或者一直高速运转才能更好地降低CPU的工作温度。

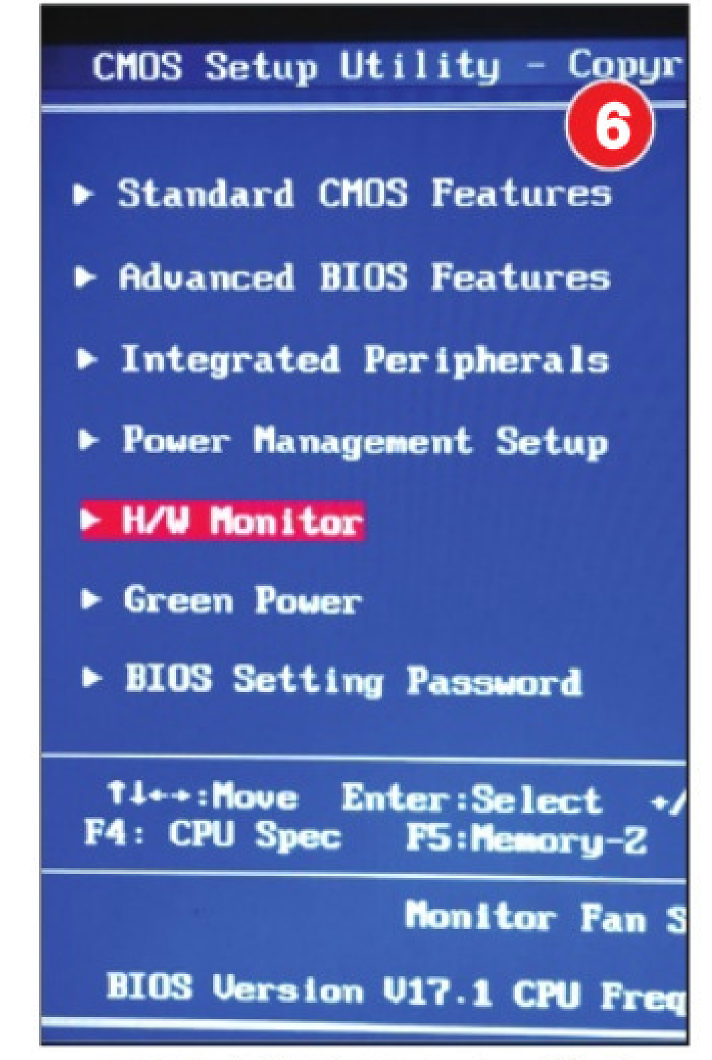
首先，在电脑启动自检过程中按下“Del”或“F2”进入BIOS设置界面，具体进入方法可查询主板说明书，在设置界面找到“H/W Monitor”硬件监控选项（**图6**），其中可以调节两个非常重要的风扇智能调节功能。

“CPU Smart Fan Target”——该项用于设置风扇调速的目标温度，也就是设置风扇全速运转的CPU温度阈值。例如笔者设置为60，则当CPU温度达到60摄氏度时风扇就全速运转，而低于60度则低速运转。

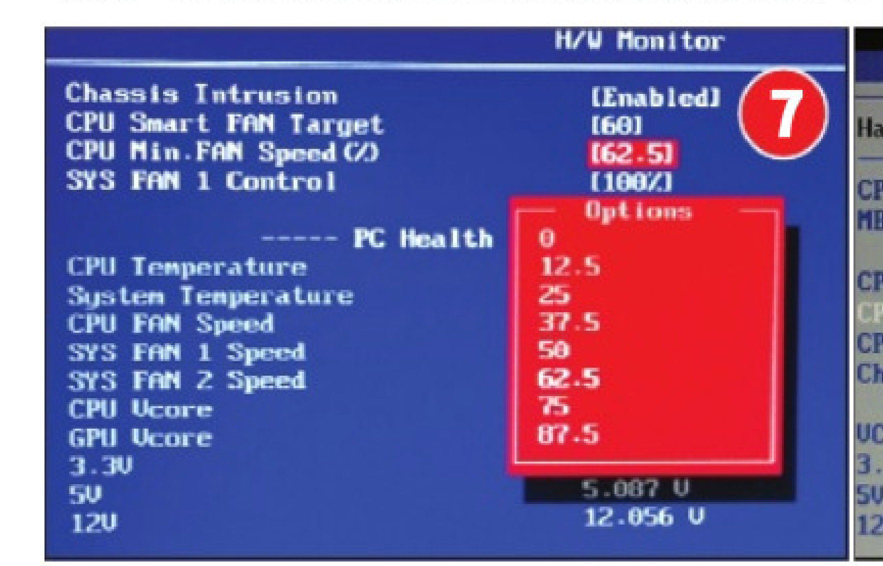
“CPU Min.FAN Speed（%）”——此项用于设置风扇的最低转速比率，用全速的百分比表示。例如笔者设置在50%，则当CPU温度低于其温度阈值时，风扇就以半速运转。

搞清了上面这两项设置的功能后，就可以有针对性地进行降温设置。可以将“CPU Smart Fan Target”的温度阈值调低一些，例如设置为40或更低，让CPU在温度略高的情况下就能及时用全力运转风扇进行降温。同时还可将“CPU Min.FAN Speed（%）”调高一些，例如设置为62.5%或更高（**图7**），以便风扇在阈值温度下也能提供较好的散热输出。如果不在意节能与噪音，则可以更彻底的将“CPU Smart Fan Target”项设置为Disabled，这样无论CPU温度有多高，风扇都时刻全力运转，散热降温的效果更好。

另外，有些主板还提供了“SYS FAN1 Control”与“SYS FAN2 Control”设置项，这是用于调节系统风扇转速，当然也要尽可能设置高一些，最好是100%全速运转。上面是以微星主板为例进行介绍，其它的主板调节风扇转速的BIOS设置项目大同小异（**图8**），可以查询主板说明书或网络上的相关资料。



BIOS中的H/W Monitor选项



适当增大数值，以便在低温时防患于未然

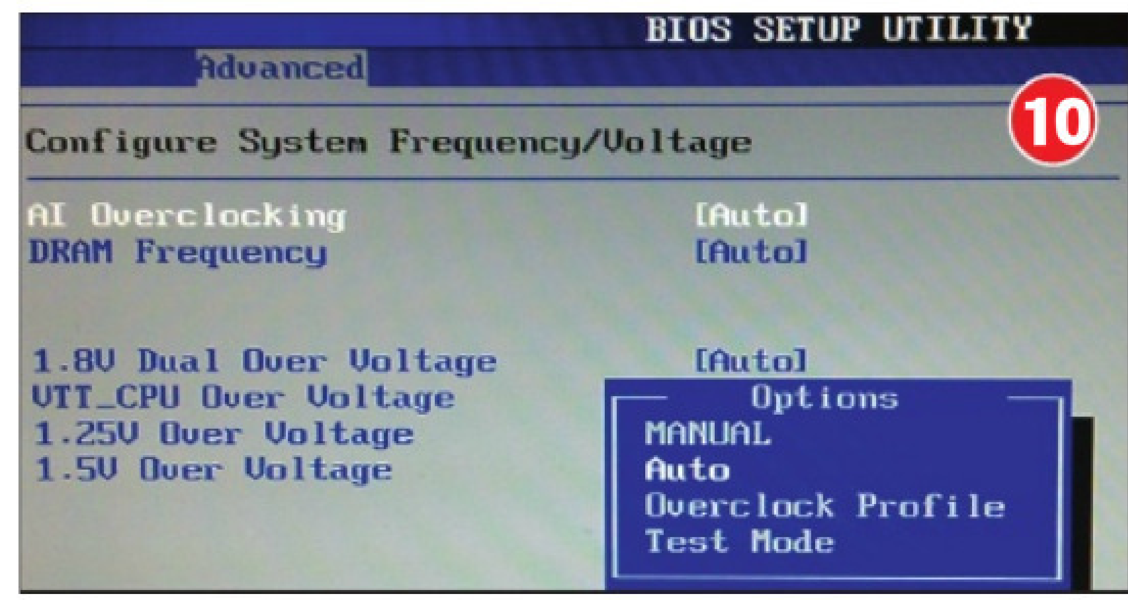
华硕主板的风扇智能调节项目

华硕主板BIOS设置程序

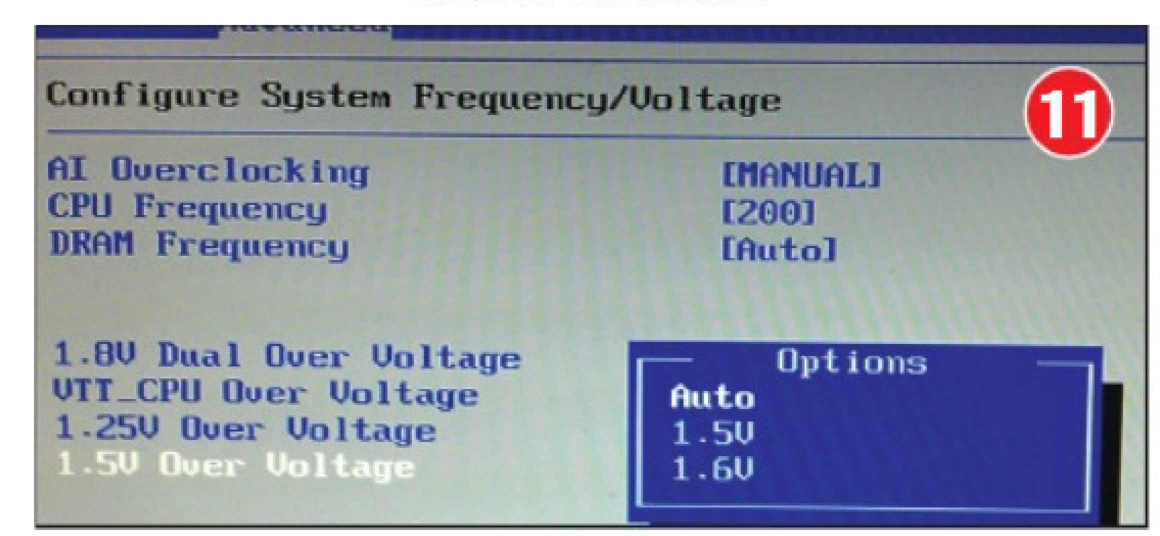
BIOS降温设置二：以小换大，CPU节能降温

超频会导致CPU功率增大温度增高，反之降频则可以实现节能降温。如果之前你给CPU超过频，在夏天到来时最好恢复CPU正常的工作频率，即使没超频也可以考虑主动将CPU降频或者降低CPU核心电压。以华硕主板为例，在BIOS设置界面中切换到“Advanced”选项页（**图9**），进入“JumperFree Configuration”设置项，将“AI Overclocking”项由“Auto”改为“MANUAL”手动设置模式（**图10**）。此项目是设置华硕的智能超频技术，在运行大型软件或游戏时会自动对CPU和其它硬件进行超频，这么做很显然会导致CPU温度过高，因此需要对其进行手动关闭。

启用上述功能的手动设置模式后，用户就可对CPU的外频适当进行降低，并可将CPU的核心电压由自动调节模式（Auto）改为手工指定，设置成较低的电压数值（**图11**）。另外，目前主流的CPU还具备EIST、C-State等智能降频节能技术，开启它们可以让CPU得到更多的休息。以微星主板为例，进入“Cell Menu→CPU Feature”设置界面，在此处即可启用CPU的各项智能降频节能技



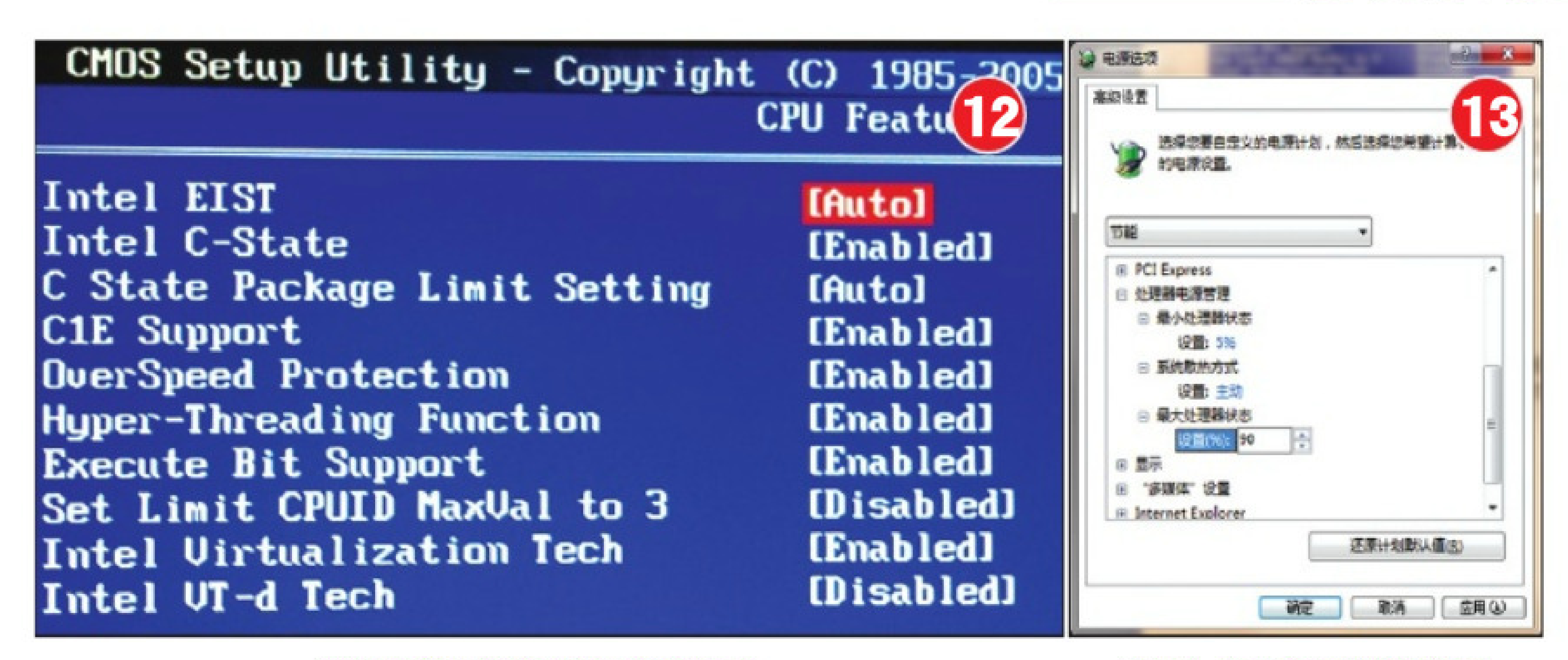
调节CPU超频项目



降低CPU电压是一种很有效的降温方法

术（图12）。

另外需要特别提醒的是，在BIOS中进行降温设置后，还应在Windows系统中修改电源模式。以Win7为例，将电源选项设置为“节能”模式，同时进一步修改PCI总线、CPU的使用状态和散热方式等。例如将“最大处理器状态”改为90%（图13），则CPU最高只会运行在原有的90%频率状态，从而实现降频降温的效果。



开启CPU智能降频节能技术

在Win7中设置节能模式

本本不发烧，风扇放长假

众所周知，笔记本电脑的降温需求比台式机要高得很多，在夏天玩游戏或运行大型软件时，听着本本风扇呼呼地疯狂工作可真够揪心的！有什么“软”办法可以为本本带来清凉呢？

1.最好的本本降温软件：NHC

虽然前面介绍的几款软件也能用在本本上，不过这款专为笔记本设计的降温软件效果更为明显，使用后可以让风扇做到基本不转！NHC的原理实际上也是通过限制CPU性能来实现降温的目的（图14）。此外，还可以通过对电源、ACPI等进行综合设置，达到整体降温节能的效果。



通过NHC限制CPU时钟频率

2.自由控制MacBook显卡：gfxCardStatus

苹果的MacBook Pro在实现高性能同时也是高耗能的，尤其是独立显卡往往会让本本温度飙升。MacBook Pro的显卡在切换工作时有些不够智能，有时玩一些QQ对对碰之类的小游戏，独立显卡都会接手来自动工作。能否自主控制集成显卡与独立显卡工作状态，让大功耗的独立显卡尽量少运动少发热呢？

gfxCardStatus是一款基于任务栏的MacBook Pro显卡辅助工具，它可以实时显示系统当前的显卡使用状态，并且允许用户在独立显卡与集成显卡间进行自由切换，只要将软件锁定为“Intergrated集成图形处理器”模式（图15），即可让独立显卡停止工作，本本从此再也没有那么燥热了！



自由控制MacBook Pro显卡状态

手机平板，降频不烫手

许多玩家无论走到何处总是手机不离手、平板不离身，不过在户外暴晒下手机产生的高温实在让人担心会不会有爆炸的可能……电脑可以降频，手机能否也可以降频降温呢？

Android平台上各种CPU超频、降频软件很多，例如比较著名的SetCPU，它可以对Android设备的CPU进行频率锁定、频率范围限制、设置电压等，还可以根据不同状态下的电量、温度、时间和充电、关屏幕等情景进行频率设置，最大程度上节约电量。软件运行后，在主界面上方会用特大号字体显示当前CPU运行频率，下方可手动调节其最高频率和最低频率（图16）。想要降频的话，只需将“MHz max”最高频率调低到原来的三分之二或一半即可锁定CPU在较低的功率下运行。之后设置软件随系统自动启动运行，并将设置保存为配置文件方便以后修改和加载。P



设置Android系统CPU频率

凉爽有型
移动便携设备的**夏季防护**



酷暑已至，为了能让随身的电子产品也能轻松一“夏”，我们往往会将这些数码设备的厚重防护套除去，但如此一来也使得这些精密装置直接暴露在比较危险的环境中，特别是夏季更比往日多了雨水、暴晒的考验。更薄弱的防护让这些设备在旅行途中更容易受到跌落、刮划引发的损伤。那么，究竟我们应该选择哪些合适的电子产品来度过炎炎夏日呢？对于已有的电子设备，又该选择哪些防护装备来应对这个季节的挑战呢？



轻量防护与散热性能是一对矛盾的概念

道高一尺：高效防护设备扫描

酷暑难耐的日子里，我们总想在凉水里泡着降温，然而水却是数码设备的天敌。不过，优选一款具备三防功能的产品，无疑能让我们在面对这些矛盾时不再束手无策。

1.三防手机

代表产品：摩托罗拉Defy+（ME525+，参考价1699元）

摩托罗拉XT535（参考价1898元）

摩托罗拉XT320（参考价999元）

三星S5690（参考价1799元）

Sonim XP2（参考价1580元）

极客J2（参考价3980元）等等。

在三防手机方面，目前市面上最出名的产品当属摩托罗拉的Defy（戴妃）系列。该系列设备将智能手机与民用三防技术相结合，受到很多用户的喜爱，并衍生出了XT320、XT535等三防新产品。

这类产品一般具备防水、防尘、耐刮三大特点。其中，防水防尘性能可以达到IP67级别，在水下1米的深度操作也不怕进水。在使用这类手机时，水花溅射一类的考验基本可以无视；在接口密封套完整的情况下，将其放置在水盆中数小时，或随身携带进行游泳等动作（只要不进行深水潜泳），都能保持硬件功能完好，另外还可以进行水下摄像。这类产品普遍采了耐刮的液晶屏玻璃，所以同样具备防划特性，对于爱折腾的朋友来说显然是上佳之选。

另一方面，此类产品中还有一类专门针对户外驴行设计



作为一种精密的电子产品，三防性能出众的手机产品价格自然不菲

推出的产品，如Sonim XP2、极客J2等等。这类产品除了具备良好的防水、防尘性能之外，还具备更强的抗摔能力，即使从1～3米的高处自由落体摔在地上，仍然能保持安然无恙，不会因为某块芯片破裂或者某个接口松动而造成手机损坏。

小结

随着技术和制造工艺的进步，目前的三防手机在便携性方面，已经顺利告别传统的傻大粗形象，尺寸完全可与主流产品相媲美。例如，摩托罗拉Defy+的三围体积仅为107mm×59mm×13.4mm，重118g；三星S5690体积为121.5mm×65.9mm×11.95mm，重136g；摩托罗拉XT535的体积为115mm×58.5mm×11.9mm，重115g。虽然三防性能的提升，使得这些产品的厚度很难进入10mm之内，但总体来说，此类机型的体积与重量基本与同期主流产品持平。




Sonim XP2作为一款三防手机，续航时间长达一个星期，让用户在野外能够长时间与外界保持联系


可以带着三防手机去游泳

什么是IP防护等级？

“防水防尘性能可以达到IP67级别”——这句宣传口号中的“IP67”代表什么呢？实际上，IP（International Protection，防尘防水）等级是基于IEC（国际电工委员会）的标准制定，关于抵抗外来固体和液体侵蚀性能的电子设备防护编码等级，用意在于区分确保仪器在不同程度的恶劣条件下正常使用。防护等级多以“IP”缩写后缀两个数字来表述：第1个数字表示防止物理接触和外来物质等级；第2个数字为防湿气、防水侵入的等级。它们的数字越大，表示相关设备的防护等级越高。（见下表）

IP67数字含义

防止物理接触和外来物质等级	类型	描述
0	——	没有防护 对外界的人或物无特殊防护。
1	大型	防止大于 50mm 的固体物体侵入
2	中型	防止大于 12mm 的固体物体侵入
3	小型	防止大于 2.5mm 的固体物体侵入
4	微型	防止大于 1.0mm 的固体物体侵入
5	防尘	防止有害的粉尘侵入（不包括对仪器功能性产生负面影像的尘土）
6	密封防尘	防尘 完全防止外物侵入，且可完全防止灰尘进入。
防湿气、防水侵入的等级	**类型**	**描述**
0	——	没有防护。
1	防水Ⅰ	防止垂直滴下的水滴侵入。
2	防水Ⅱ	垂直甚至 倾斜 15 度时可防止滴水侵入
3	防雨	垂直甚至 倾斜 60 度时可防止滴水侵入
4	防溅水	防止任何方向飞溅的水侵入
5	防喷射	防止任何方向直接喷射的水侵入
6	防水	防止水流任何方向直接喷射时,不会发生内部渗透
7	防渗水	即使产品在某些条件下浸泡在水中,不会发生内部渗透
8	水下	防护水淹没。可在特定的压力限度内进行水下作业

2.三防笔记本

代表产品：

戴尔Latitude ATG系列

松下Toughbook系列，等等。

三防笔记本一直以来都是高端产品的代名词，属于接近于军工设备的民用产品。

例如，Latitude ATG系列产品便是戴尔公司面向野外极限工作环境用户推出的全天候笔记本电脑。ATG三个字母的意思是All-Terrain Grade，即全天候级别，在防震、防潮、高海拔应用等指标方面完全符合军用标准，野外工作用户常遇到的碰撞、潮湿环境及各种意外事件，均在其防护考虑之内。

Latitude ATG系列的硬件配备包括防震硬盘、防泼溅键盘、端口保护盖及高耐磨漆面等等，可以防止笔记本电脑在野外环境中因意外碰撞而引发磨损和故障，从而确保产品可经受诸如准军事环境、建筑工地等挑战性环境的考验，并满足警察和快速反应小组等特殊部门的需求。同时，ATG所使用的液晶显示屏包含了光线传感器（ALS）、玻璃屏罩及防反射涂层，亮度为一般笔记本电脑显示器亮度的1.5倍甚至更高，在户外强烈的阳光下依然可以清晰地观看屏幕。而键盘照明灯的设计，让用户在夜晚也能看清键盘，从而更加便捷地实现全天候应用需求。

而松下制造的Toughbook系列笔记本电脑在这方面的表现也很抢眼。该系列设备可在溅水、撞击以及强辐射等环

境下使用正常。整体机身外壳除了键盘之外，全部采用镁合金制成，而且键盘、接口和硬盘都采用完全密封的防水、防尘设计，可以轻松应付雨、雪、沙尘等恶劣工作环境。带有LED背光及内置反光层的屏幕，保证在阳光下进行阅读时，视觉效果能大幅提升，屏幕的表面经过防眩光处理，可以确保在室外也能看清屏幕。与机身外壳相同的是，整个屏幕的上盖与边框全部都采用防水、防尘的密封设计，屏幕表面也附加了一层高强度防护玻璃，可以抵抗一般程度的意外碰撞。最新的Toughbook笔记本可以360度全方位的防止水滴进入，同时这些机种都采用了强化橡胶作为包边，一来可以让手握得更紧，令防汗防滑的效果更高，二来橡胶具有缓冲作用，三来镁合金虽然坚固可以保护内部器件，但跌落的话会造成外壳自身的损伤或刮花或凹陷，而橡胶包边的设计很大程度可避免这种情况。





左图：Latitude E6410 ATG在三防标准上达到了军用级别，即使是环境苛刻的野外环境也能从容应对

右图：Toughbook 旅行和游玩好选择

小结

当然，这类产品在三防性能表现强悍的同时，带来的负面因素也不可避免，例如价格高昂，一般主流型号的价格都在万元甚至数万元以上；厚度和重量较大，很多产品都有4cm左右的厚度和接近4kg的重量，让普通用户望而却步。所以从整体来看，三防笔记本更适合于专业人员选用，对于经常在野外作业的医疗救助、工程矿业、户外旅行、军事等专业使用者来说，无疑是值得信赖的优秀移动装备。

3.三防相机

代表产品：富士XP22（参考价980元）

尼康AW100s（参考价2190元）

宾得WG1（参考价1980元）

奥林巴斯TG-1 iHS（即将上市）

佳能D20（即将上市）

爱国者T3（参考价1799元）

松下TS20（参考价1998元）等等。

与三防笔记本的“曲高和寡”定位不同，在家用领域，三防相机正在成为DC发展的一种潮流，各大品牌都推出拥有这项卖点的系列产品。

以性价比出色的富士XP22为例，它提出了比三防还多一防的四防能力——1.5米防震、5米防水、零下10℃防冻以及防尘功能，号称“完全可以经受得住您在使用中无意的掉落、浸水，以及低温等意外情况的考验”。

富士XP22镜头最前的一块镜片是一块高强度、高透光率的镜片，并且内外都有镀膜。外镀膜能够让镜头不会有水渍残留，内镀膜则能够防止因空气温度与水温的差异而造成



上图：宾得WG1外形更具户外特色

右图：奥林巴斯TG-1的性能也不弱



的水雾出现。由于是四防相机的缘故，在该机电池仓盖上有一圈橡胶垫，即可防水，又可防尘。实际使用表明，富士XP22完全能承受住1.5米左右高度的掉落，在多次掉落后相机仍能开机拍摄，在日常使用中，用户不用再对相机无意中的失手坠地而担心。而在“潜水模式”下，可以轻松地实现水下拍摄，不会出现意外进水等问题。

小结

三防相机在实现三防功能的同时，亦对整机的关键部件进行了调整，所以对整机的重量和厚度有所影响，但幅度并不明显。以尼康AW100s为例，该机标配一块大小为3英寸的46万像素LCD显示屏，机身三围尺寸是110.1mm×64.9mm×22.8mm，重量仅为178g（包括电池和SD记忆卡），与同档次的卡片机相比差距不大。出于防水性能的考虑，该机按键设计得较小且手感较硬，会在一定程度上影响操作体验，但从综合来看，其三防功能还是非常实用的。再加上拥有卡片机中水准较高的拍摄性能，足以应对一般家庭夏季跋山涉水、徒步野营等各种使用需求。

4.三防摄像机

代表产品：松下HX-WA10（参考价1990元）

索尼HDR-GW77V（参考价5490元）

三星W300/W350（即将上市）等等。

多数家用三防摄像机外观造型更像三防数码相机或者“玩具”，例如三星W300/W350。这款产品是三星多重防护型口袋摄像机系列的最新产品，专门为体育运动和户外活动爱好者量身设计。在结构上，它可以防水（深至5米）、防震（高达2米）和防尘，使用者可通过1080/30p全高清视频捕捉户外运动中的影像。W300/W350创新的功能设计使其完全适合在极端条件下使用，例如W350可选配的浮漂能够让摄像机一边漂浮在水面一边进行拍摄，同时，增加的“转向手柄”功能意味着无论用户是在冲浪还是在跳伞，均可保持直立拍摄视频。

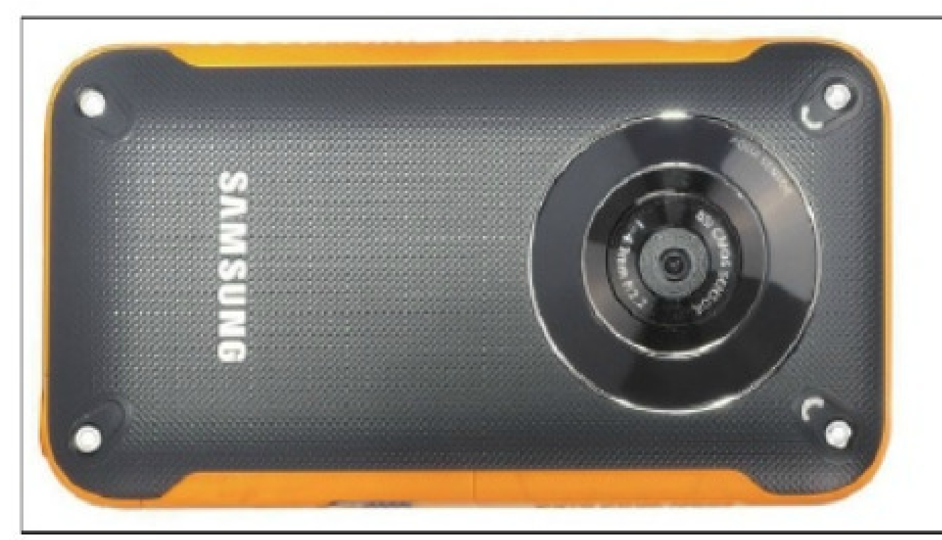
松下HX-WA10三防摄像机外形更接近于传统的摄像机，它是一款支持完整高清摄像的“跨界”产品——所谓“跨界”，是指松下HX-WA10可以同时进行视频和拍照而

不必如同传统摄像机那样进行切换。不过，HX-WA10更强大的是它的防水功能，根据松下的介绍，带着5倍光学变焦的HX-WA10即使去到3米深的水下，也可以正常工作，而且水下工作时间长达1小时。

综合来看，索尼HDR-GW77V显得更“专业”一些：该摄像机标配1/3.91" Exmor cmOS传感器，最大静态像素可达2040万，拥有10倍光学变焦功能（数码变焦为120倍），支持FullHD（全高清）录像，具有较高的防水、防尘和防震动性能，能在海中和游泳池中轻松享受闲暇摄影乐趣。正如上文所述，该款摄像机能在水深5米处连续摄像达60分钟，即使从1.5米高的高台掉下，其耐冲击功能也能够有效保障摄像机不出故障，因此十分适合在海中浮潜和划水运动时实现实时拍摄。此外，HDR-GW77V还采用了索尼自主研发的高性能广角镜头，在变焦摄影时可启用晃动校正功能，保证图像质量。

小结

整体来看，三防摄像机正在成为摄像机阵营中一道靓丽的风景。当然，由于在功能和性能上与三防相机有部分雷同，三防摄像机将面临着来自“同行”的强势竞争，而随着像松下HX-WA10、索尼HDR-GW77V这样的产品越来越多，将为用户带来更多的高品质机型选择机会。



三星W300将自身“包裹”得很严实



索尼HDR-GW77V防水等级可达到IPX8，便携性也不错

5.三防平板

代表产品：

摩托罗拉Xyboard系列（参考价499美元/399美元）

Motion CL900

LuvPad WM701等等。

追求时尚便携的平板电脑也能三防？听起来有点不可思议，但随着像摩托罗拉Xyboard系列这类产品推出，这种愿景正在成为现实。新款的Xyboard（10.1英寸/8.2英寸）三防平板（防摔、防水、防尘）采用了1.2GHz主频双核处理器，内置1GB内存，配置500万像素后置摄像头和130万像素前置摄像头等等，外形看起来和普通平板并无二致，奥妙就在于新的防水Xyboard采用了更加先进的外壳技术——一种特殊的纳米涂层，可做到滴水不入。

小结

当然，鱼和熊掌很多时候不可兼得，读者朋友们最好暂时不要对这类产品的三防性能抱有和三防手机或相机一样的期望——它们很难达到IP67这样的等级。例如Motion CL900平板的三防水平仅为IP52，可防止有害的粉尘侵入（不包括对仪器功能性产生负面影响的尘土），只能达到防水Ⅱ等级，也就是说在垂直角度至倾斜15度时可防止滴水侵入。而LuvPad WM701也仅仅达到IP44标准，也就是说可以承受从70cm掉落时所受到的冲击，并且采用防溅水（防止任何方向飞溅的水侵入）设计，总体来说只能算是聊胜于无。



摩托罗拉为推广Xyboard系列，曾推出一则讽刺iPad 2的广告视频，突出了三防有多么重要


otion CL900很重视突出其户外特性

魔高一丈：夏季防护新选择

作为电子控，如果不能和心仪的产品一起享受阳光、沙滩、椰风，享受户外运动、四海畅游的乐趣，岂不是会给这个夏天留下遗憾？一些电子产品适应夏季环境推出的附属装备，无疑能让这种遗憾成为过去。

1.夏用保护套系列

ROCK（洛克）iPhone4/4s魔方系列TPU软套

参考价：50~100元

这款软套采用高品质进口环保TPU材料，一次注塑成型，柔韧性较好，添加抗黄变成分，可保持一年左右不黄变。内外部表面格子的装饰配以磨砂工艺处理，产品采用内棱设计，可完美贴合手机线条。软套预留有耳机、数据及充电插槽等各个接口，不影响任何按键操作；表面进行了防尘、防粘指纹处理，耐候性强，软硬适中，具备一定防震性能，能在部分程度上缓冲撞击，保护爱机。


颗粒状的表面相当有趣

MEGIX软硬双色套

参考价：30元以上

MEGIX（麦基克斯公司）成立于美国纽约，是一家全球性的苹果配件产品研发运营公司，每年向全球推出的数百款配件产品，赢得了全球众多苹果粉丝和数码配件消费者的欢迎。这款软硬双色套，两侧以防震橡胶制造，防滑不易脱落，可轻松面对夏季手起汗容易打滑问题，且环保、耐用、防火、防刮及防水。





MEGIX双重铠甲

VIVICK“防水衣”

参考价：150元

加拿大著名的工业设计品牌VIVICK为iPad设计的“防水衣”，经过了最专业的防水等级测验和严格的选材制造，可以让iPad自然漂浮在水面，支持三米防水。有了它，我们可以拿着iPad在雨中自由漫步，也能惬意地在洗澡盆中打打游戏，还可以在泳池、海滩自由使用iPad而不必担心进水的风险。





单反相机也有类似的装备

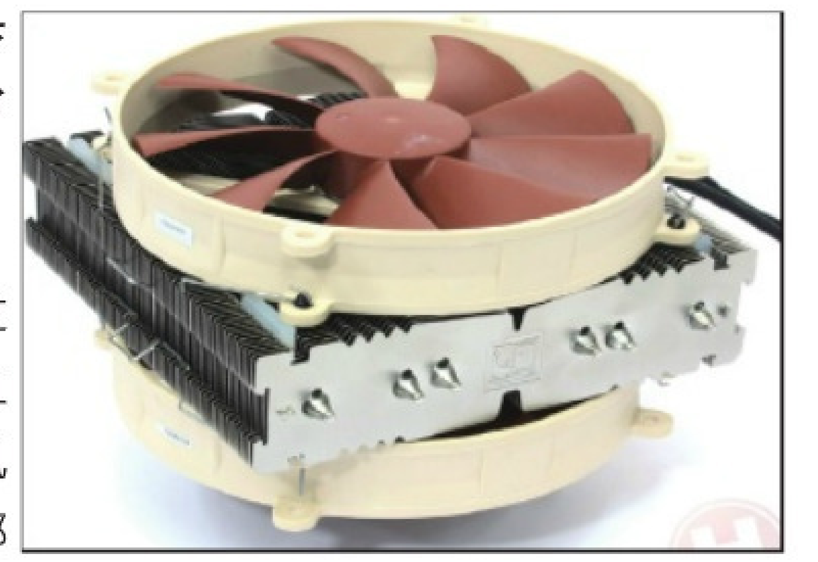
2.各种散热装备

散热不良，温度长期过高，肯定会严重缩短电子设备的试用寿命。例如一般IC（集成电路芯片）的设计温度都在0~70℃左右，如果IC的表面温度长期超过了70℃，轻则引起死机设备重启，重则会让设备“一命呜呼”。电子设备中的常见元件电容对温度也非常敏感，高温下会失效，长期高温会直接缩短寿命。

Noctua（猫头鹰）NH-C14全平台CPU散热器

参考价：598元

该散热器通过一种精致、独特而且灵活的140mm双风扇的安装方式将顶部流量散热提升到新的水平：它所提供的两个NF-P14优质风扇可以装在鳍片的顶部和底部，以提供双风扇系统的最佳品质，而且在单风扇模式中则可降低高度（105mm）用以提升间隙。



Thermalright（利民）银箭双14CM风扇全平台CPU散热器

参考价：539元

利民Silver Arrow全平台CPU散热器采用4根8mm烧结式热导管设计，可以有效带走CPU运行时产生的高热。热导管表的面使用电镀镍层处理，能够减缓热导管氧化衰竭速度。散热器整体采用双散热排设计，每一片鳍片皆有特殊气流导角，可使风流更快通过鳍片达成快速冷却效果。



九州风神ROCK MASTER风扇调速器

参考价：129元

嫌风扇转速不够高？可以考虑一下这种风扇调速器。九州风神ROCK MASTER风扇调速器采用5.25英寸光驱位安装，采用了纯铝拉丝处理，搭配黑色的经典色调，外观上非常醒目。散热器支持4路风扇调节，内置多功能读卡器（CF/SD/Micro SD读卡器），2个USB前置接口。



iDock MC1（80108）音响笔记本散热器

参考价：99元

iDock MC1内置音响和散热器，可改善小本在这方面的两大劣势：采用标准的2.0音响设计，带有独立音响开关和音量调节功能，让用户随心所欲调节音量；配备高效率大风扇散热，单个风扇设计，改善笔记本的散热状况；集成了4个USB 2.0 HUB接口，可把笔记本、iDock和各种外设连接起来。



与温度成正比的电容寿命

在电容的表面，会标明一个温度数据，例如105℃、125℃等等。这个指标代表着该电容所能承受的温度峰值，在最高温度下，电容一般只能保证正常工作1000~2000个小时左右。一颗最高工作温度为125度的铝电解液电容，如果在85℃下工作，那么它的寿命可达16000小时；如果65℃内工作，那么它的寿命则达在64000小时。并且高温还会造成电容爆浆之类的问题，让电容立刻“毙命”。所以，在高温环境中，降低电子设备的温度可以有效延长设备的使用寿命。

清洁爽利 电子产品的清洁与维护



■四川 馒头

随着信息技术的高速发展，人们在日常生活中对电子产品越发依赖。无论是上班开会还是吃饭聊天，各种“电子玩具”都已经成为我们形影不离的朋友。频繁使用很容易让这些设备积灰变脏，不但影响外形美观，严重时还会发脾气罢工！如果你愿意抽出一点时间来为我们的亲密朋友做一次清洁维护，相信它们也会高高兴兴地陪你度过每一天！

电子产品清洁方法

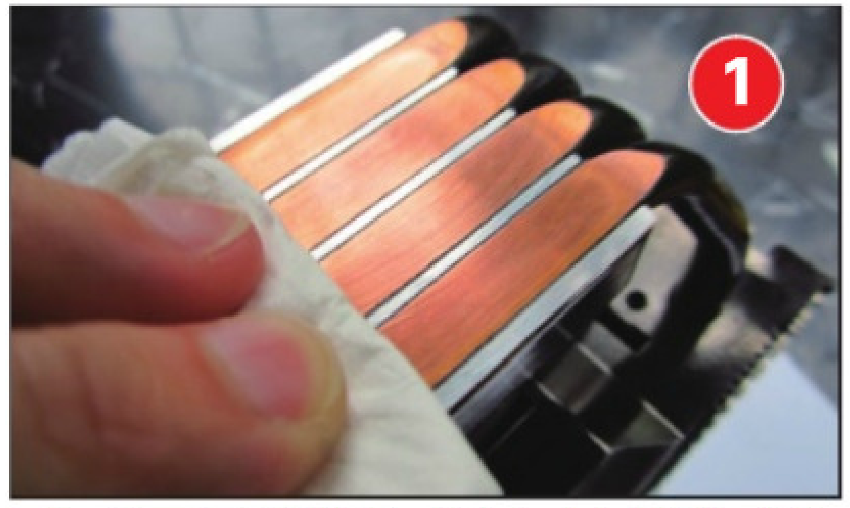
1. PC篇

很多读者都已经养成了定期清理电脑的好习惯，笔者也不例外。在炎热的夏季来临之前，看看笔者是怎样为电脑做一次全面的清洁维护吧！

工具：刷子、棉签、导热硅脂、刮片、纸巾、清洁泥、轴承润滑脂和工具刀

成本：40元

（1）CPU散热器清灰





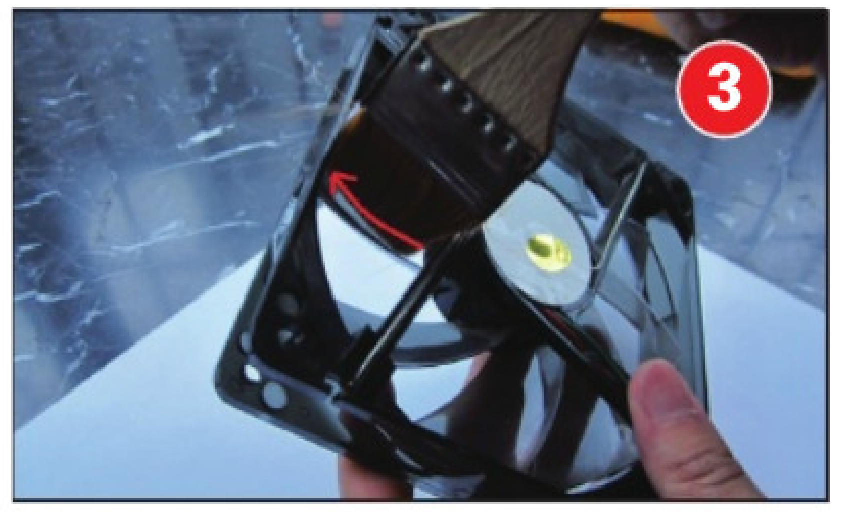
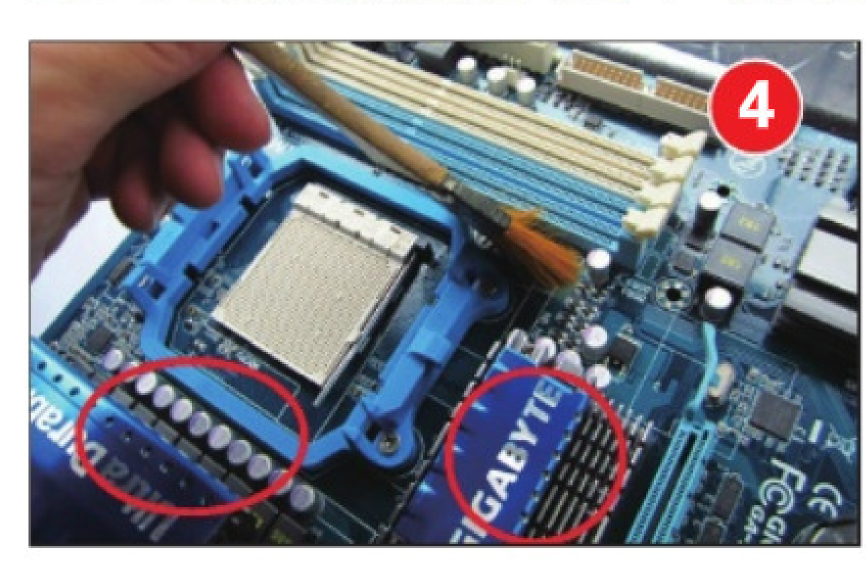
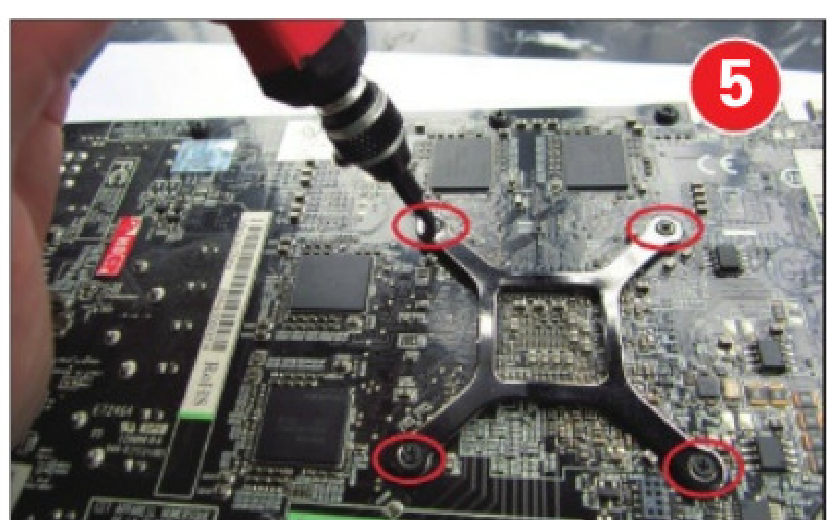


图1：取下CPU散热器，擦净底座上的导热硅脂

图2：用刷子沿散热器鳍片方向扫灰。如果灰尘堆积在散热器中心位置，可以使用鼓风机将散热器吹透，当然也可以用嘴对着散热器鳍片用力吹气，记得要对着排风方向，以免将灰尘吸入口中

图3：CPU散热器鳍片是积灰“要地”，气流在经过风扇时，散热器中的灰尘会附着到风扇叶面上，如果扇叶不可拆下，可以用小刷子沿扇叶方向扫灰

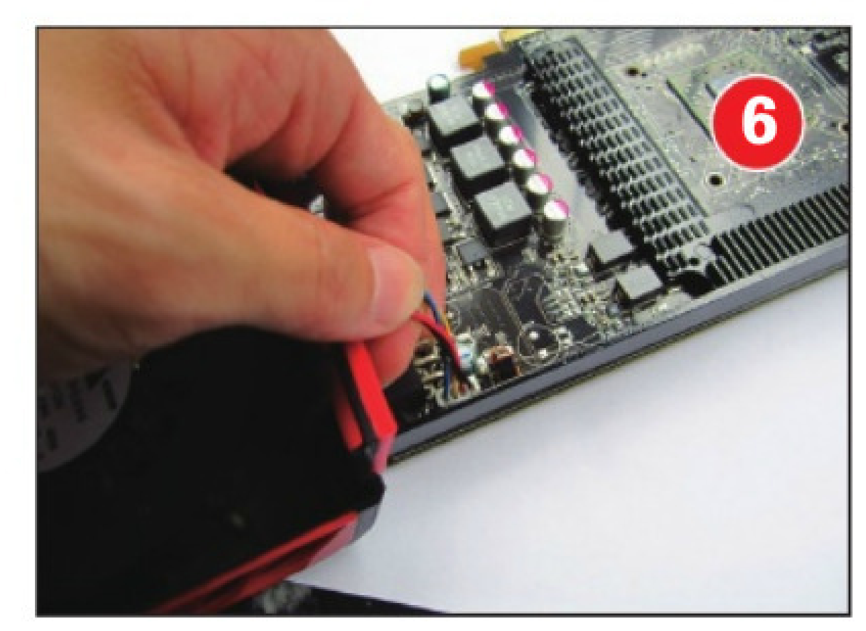




（2）主板与显卡清灰

图4：清洁主板要找准发热源，如CPU供电模块（左侧红圈区域）、主板芯片散热片（右侧红圈区域）以及南桥散热片

图5：在取下显卡散热器之前，首先要拧掉显卡背板上用于固定的螺丝。选择好大小合适的批头对准螺丝孔位，适当用力下压工具刀再拧，切忌用力过猛将螺丝拧滑扣



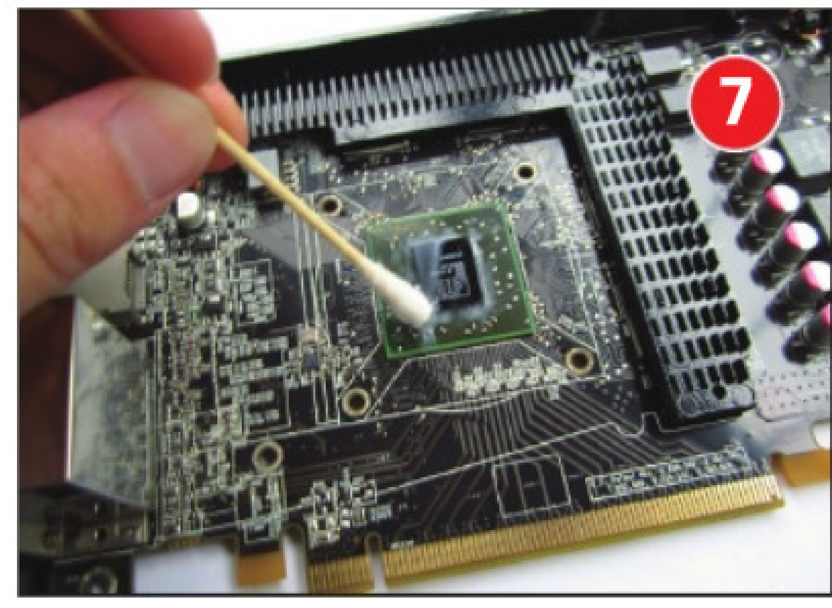
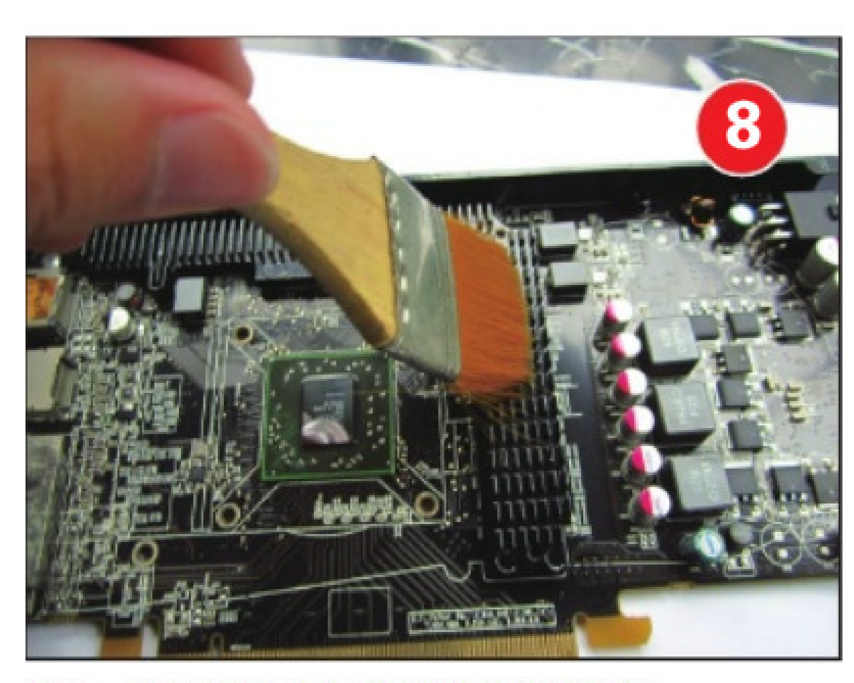
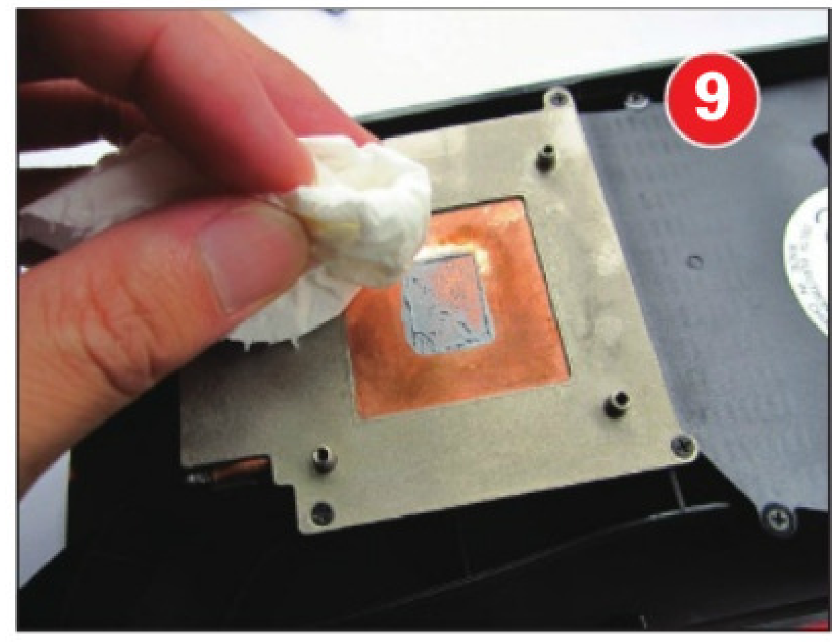


图6： 揭开散热器后，先拔下显卡风扇电源线，再取下散热器

图7： 如果在抹掉导热硅脂时不慎将硅脂涂到了芯片的金属触点，应使用棉签将其清除干净





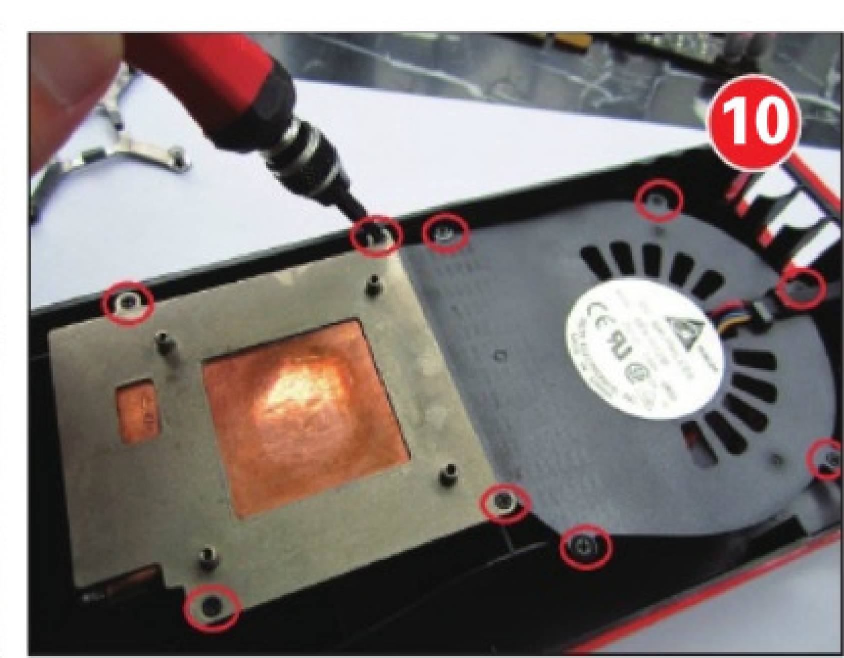


图8： 用刷子扫去显存散热片中的积灰
图9： 清洁显卡散热器前先擦掉散热器底座上的导热硅脂，再用砂纸去掉底座上的氧化物
图10： 用工具刀分别拧开散热器和风扇的固定螺丝

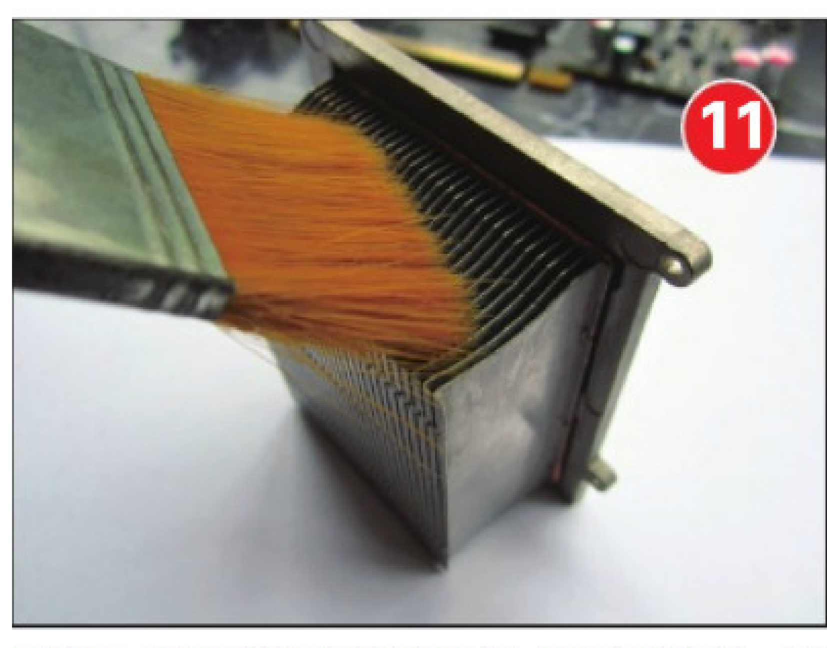






图11： 用刷子清洁散热器鳍片上附着的灰尘。如果散热器鳍片较长，建议使用鼓风机
图12： 抽气式散热器均采用涡轮式风扇，叶面又窄又密，因此可以使用刷子沿竖直方向对其清灰
图13： 密闭式风道的导流槽格外容易积灰，清灰时应着重清扫导流槽面的交接位置（图中红色线条）



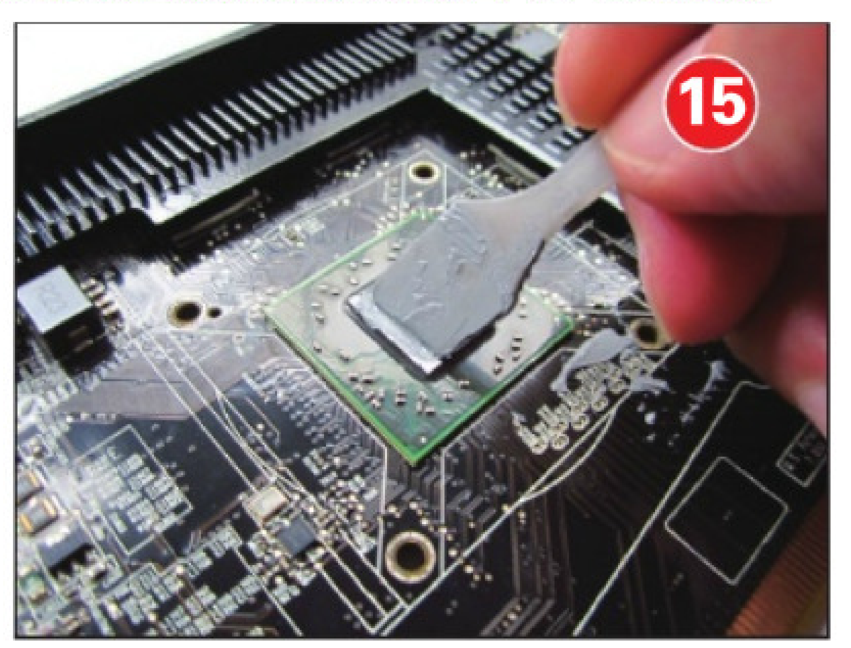




图14： 涡轮风扇最大的弊病就是在高速运行时噪音较大，可以揭开风扇底部的贴纸用牙签给轴承添加专用润滑脂
图15： 清洁完成后需要重新为显卡芯片抹上导热硅脂，涂抹完成后一定要记得将多余的硅脂清理干净
图16： 涂抹导热硅脂应尽量平整、均匀，过厚的硅脂反而会降低散热器的导热性

（3）外设清灰

很多读者喜欢坐在电脑前一边看电视剧一边吃东西，由于同时还要操作电脑，接触键盘和鼠标是不可避免的，而他们也就成为了油垢和零食等最佳藏身处。

为什么要使用专用润滑脂？

新风扇的轴承和轴瓦间会有一层薄薄的润滑脂，长时间使用后润滑脂会消耗殆尽，轴承在缺油时摩擦力会增大，因此会产生震动并发出噪音。很多人在轴承缺油时会添加机油、菜油等，由于这些油类流动性太强，在轴承高速运转时很容易渗出和流失，所以作用很小。而专用润滑脂能够耐住高速运转所产生的高温，在长时间运转过程中会保持粘稠状态且不易挥发。













图17：清洁泥可以去除长期附着在键帽深处的污垢。将它用力按入键盘缝隙处，再反复对进行搓揉
图18：由于清洁泥具有很强的粘连性，将它缓慢拉出的同时，污垢也会被一同清除
图19：机械键盘由于键帽可以拆除因此清灰比较简单，使用拔键器就可轻松解决
图20：要清洁鼠标内部首先要拧掉底座的固定螺丝。需要注意的是，一些鼠标厂商将保修标签封住螺丝口，如果用户私自拆开可能会失去质保
图21：灰尘是从滚轮缝隙进入鼠标内部的，清洁区域主要在滚轮附近。由于鼠标内部弹簧较多，如果对鼠标结构不熟悉，建议先用相机进行拍照，再动手清理鼠标
图22：鼠标使用较长时间后滑动性会大大降低，更换鼠标贴脚能重新焕发鼠标的生命

2. 笔记本篇

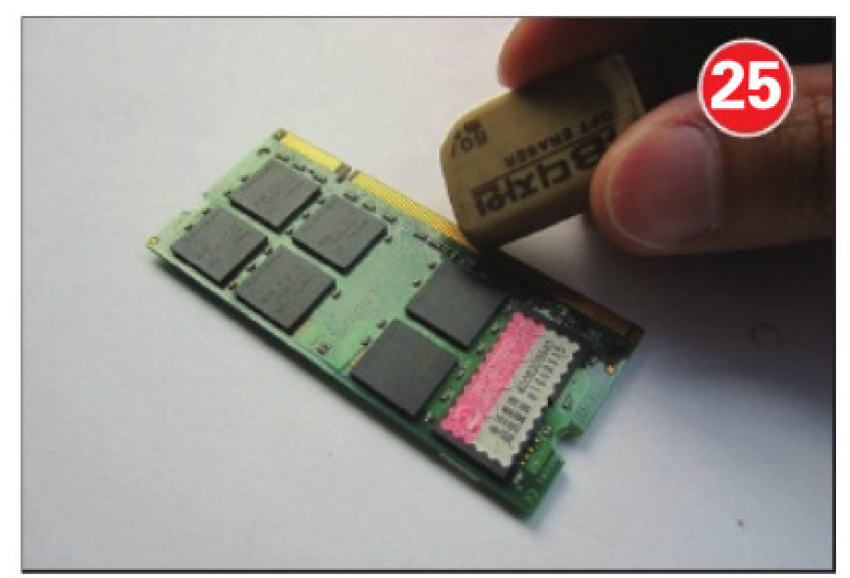
由于笔记本采用整体式设计，通常我们不用大范围拆除背板来清洁主板。下面笔者将针对笔记本背板可拆卸部分（CPU、硬盘、内存）进行清洁说明。

清洁工具：工具刀、刷子、液晶屏专用擦拭布和清洁液

成本：30元







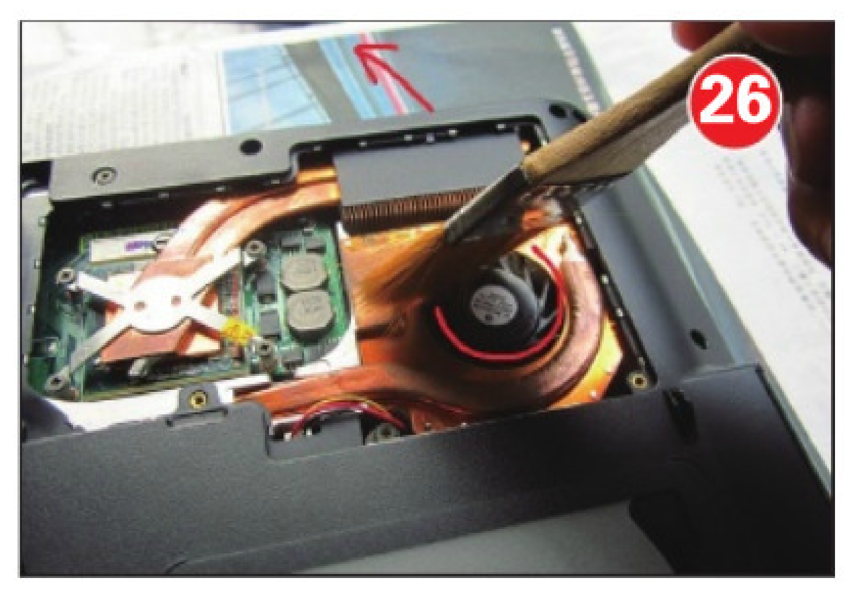






图23：用拇指按住硬盘沿另一端方向用力推出，再用手拉起海绵提出硬盘。笔记本硬盘通常采用散热孔被动散热，由于发热量相对较小所以不易吸灰，因此使用刷子简单清扫表面即可
图24：笔记本内存同样采用散热孔被动散热，若积灰较少可用刷子简单清扫。当然也可以将其取下清灰，方法很简单，将两侧弹片拨开内存就会自动弹起
图25：使用橡皮擦可以有效清洁内存金手指上的污垢
图26：有的笔记本风扇内嵌在散热铜管之下，因此仅拆开背板是无法将铜管和风扇取出。清理时可先用刷子将风扇和散热鳍片上的灰尘扫落，再使用鼓风机朝着背后散热孔的方向吹风（图中红色箭头）
图27：清洁笔记本液晶屏之前一定要先关闭电源，并最好选择屏幕专用清洁液和擦拭布。切忌将清洁液直接喷洒到屏幕上，因为液体可能会从缝隙流入液晶屏内部造成短路
图28：如果屏幕积灰较多可以先从屏幕边沿将灰尘抹向屏幕中央，用抹布将灰尘粘走后再做二次清洁

3. 手机篇

手机是使用频率最高的电子产品，由于经常进出口袋，屏幕很容易产生划痕。此外，经常开盖更换电池也是手机内部积灰的主要原因。不过相对于电脑，它的清洁方法比较简单。

清洁工具：刷子、牙签、棉签、双面胶、手机贴膜套装

成本：14元













图29：如果经常开盖更换电池，后盖接缝处很容易积存污垢，使用牙签可以将其挑剔除
图30：背板里面的积灰可以直接用刷子扫除
图31：手机使用时间长了，屏幕贴膜会起划痕。撕下旧贴膜后，先用抹布将屏幕擦干净
图32：残留的小颗粒灰尘可以用透明胶带将其去除
图33：为手机贴膜是一件考验耐心和细心的事情。撕开红色标签一面沿手机边缘压下，接着用刮卡向另一侧挤压
图34：贴好红色标签的一面后用手来回按压手机屏幕，最后撕开蓝色标签一面。手机已经焕然一新了！

4. 相机篇

清洁工具：气吹、镜头纸、镜头笔、镜头专用清洁液

成本：30元







图35：相机内置的除尘功能会通过震动CMOS感应器除掉灰尘
图36：如果内置除尘功能不能除掉灰尘，可以先将镜头卸下再进入设置中的“清洁感应器”，选择“提升反光镜”选项
图37：使用气吹除去CMOS感应器上的污垢与灰尘，切忌用布擦拭

为什么要使用专用擦拭布和清洁液？

在清洁液晶屏时，容易去除的灰尘可以采用吹气法直接清洁，而不易去除的污垢则需要使用专用擦拭布清洁，若使用普通纸巾或软布（如眼镜布）很容易划伤某些“娇气”的液晶屏。液晶屏专用擦拭布通常采用特殊纤维，布料柔软不易划伤屏幕，同时还具有消除静电的功能，防止灰尘短时间内再次被吸附。

很多读者喜欢用自来水清洁液晶屏，殊不知水中含有的硫酸盐、氯化物等杂质对液晶屏会有一定的腐蚀作用，长期使用会缩短液晶屏的使用寿命。此外清水对污垢（特别是油污）的清洁能力也比较弱，反复擦拭会对液晶屏造成划痕。有的液晶屏有层强化学涂层，若使用酒精等含醇类化学溶液擦拭会溶解这层特殊物质，因此需要选用液晶屏专用清洁液。需要提醒大家的是，在选购清洁液时一定要注意使用说明，切忌购买价格低廉的产品。由于清洁液的具体配方很难知晓，如果你对它不放心，可以选用不含硫酸盐、氯化物的纯净水替代。

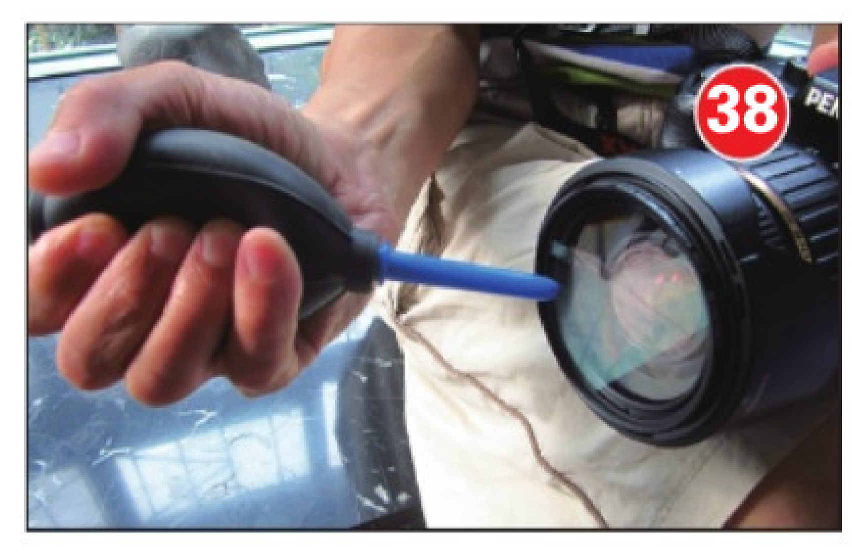




图38：如果镜头上有灰尘，可以使用气吹直接去除
图39：如果镜头上有污垢，则喷洒少量专用清洁液到镜头纸上，再以绕圈的方式从里到外擦拭镜头
图40：使用镜头纸擦拭相机液晶屏，可以防止产生擦痕

夏季设备常见故障及解决方法

1. 防潮

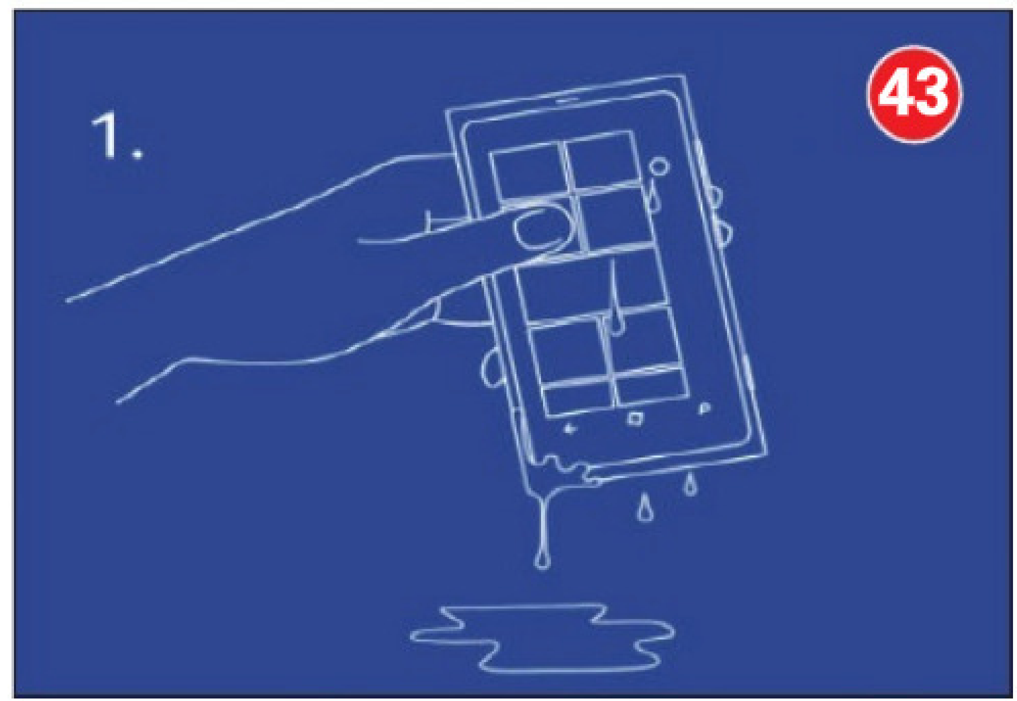
夏季多雨，空气潮湿。如果室内空气不对流很容易会导致数码产品受潮发霉，从而影响正常使用。相机是很容易受潮的数码产品，要格外做好防潮工作。

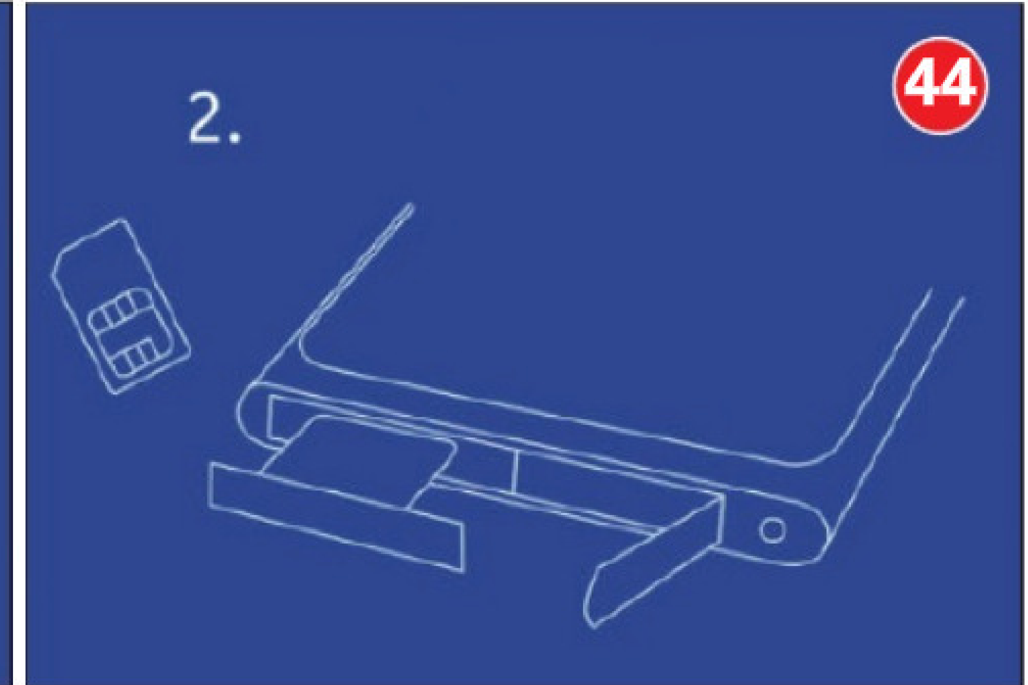



图41：干燥剂的防潮效果不错，但需要定期将其取出烘干
图42：电子防潮箱能够提供恒定的温度将水分蒸发并排出，缺点是需要持续供电

2. 手机浸水后的解决办法

夏季由于天气炎热，大家与水接触的频率会大大提高，难免会发生手机浸水等意外，那么如何才能挽救手机的“性命”呢？手机浸水后可以遵循以下步骤尝试补救。





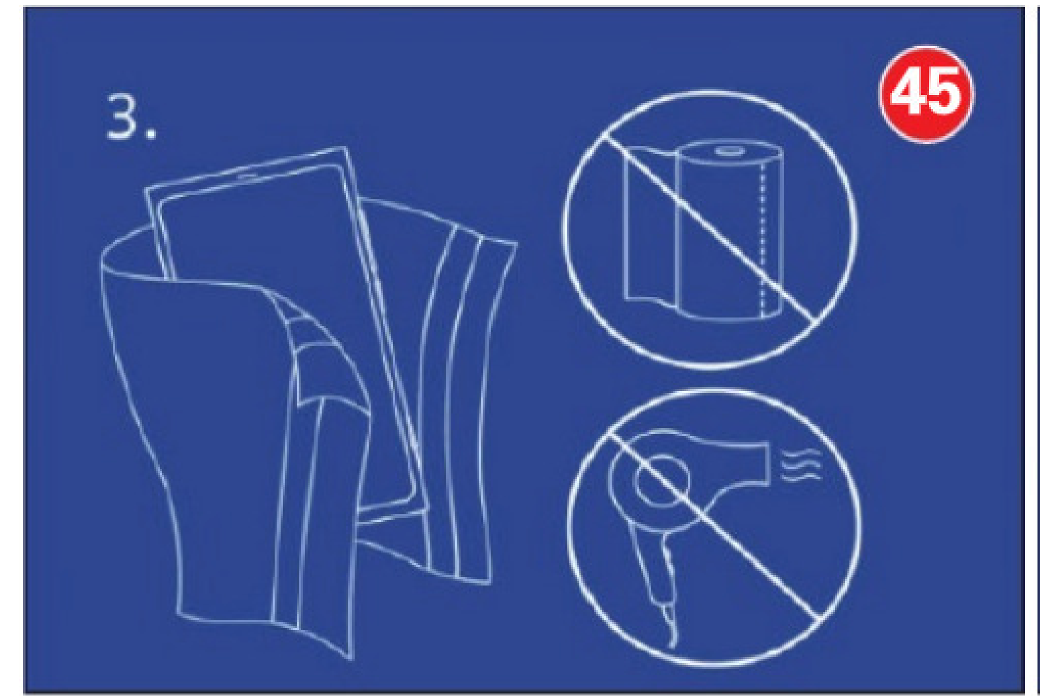




图43：立即将手机从水中捞起
图44：直接取下电池、SIM卡等可移除组件，防止手机出现短路现象
图45：使用干净的纸巾将手机擦干而非使用吹风机，因为吹风机会将水分子吹入机内部，使其更难蒸发
图46：将手机放置在干燥的环境中（如大米或者干燥剂），将剩余的水分吸干

谁主沉浮
——安卓智能手机第三方浏览器全面实测



■四川 土八哥

在缴纳手机话费和宽带费用都可以“0元领取智能手机”的今天，新一代智能手机的普及已经是大势所趋。而对于众多第一次接触智能手机的用户来说，相比于熟悉的PC平台和Windows系统，无论是安卓还是iOS看起来都不免有些陌生。在Windows平台上，无论是IE、Firefox、Chrome还是Opera、Maxthon甚至360浏览器和搜狗浏览器都有固定的用户群；在iOS平台上，Safari可谓一枝独秀；但在安卓系统平台上用户又该如何选择呢？哪些智能手机平台的功能全面便捷易用，哪些浏览器又以独特的功能卖点吸引用户呢？这一次，就让我们一起来了解一下目前安卓平台智能手机浏览器的现状。

眼花缭乱——安卓智能手机第三方浏览器扫描

采用安卓（Android）系统的智能手机、平板电脑如今在国内热销一时，所以本文就主要以此系统平台为例介绍手机平台上主流的浏览器。除此之外，一款成熟的浏览器产品往往在推出安卓版的同时也会推出iOS、Windows Phone甚至Symbian等不同的版本，它们在功能上大同小异，只要了解该产品在一种平台上的效果，其他平台上的表现基本也可以合理推测。



安卓2.3系统自带的浏览器功能较弱

从全球著名移动互联网第三方数据研究机构艾媒咨询调研的情况来看，在中国国内近4亿手机网民中，2012年有超过8成的用户使用手机浏览器上网；有近三分之一的用户会直接使用系统自带浏览器上网。但从安卓平台自带的浏览器来看，它的功能确实较为薄弱，只能满足最基本的网页浏览需求，堪称鸡肋。所以，如今绝大多数安卓智能手机用户都会下载安装一款以上的第三方浏览器，以期获得更惬意的上网体验。

目前，国内市场上又有哪些手机浏览器可供我们选择呢？

1.UC浏览器

主页：wap.uc.cn

UC浏览器是一款在国内市场上占有率颇高的手机浏览器，拥有独创的U3内核和云端技术，完美地支持HTML5应用，具有智能、极速、安全、易扩展等特性，让手机用户在阅

资讯、读小说、看视频、上微博、玩游戏、网上购物等应用上都能享受到流畅的移动互联网体验。UC浏览器覆盖了Symbian、安卓、iOS、Windows Phone、Windows Mobile、Win CE、Java、MTK、Brew等主流移动操作系统，截止目前，UC浏览器全球下载量突破15亿次，用户月使用量（PV）超过1500亿，在全球拥有超过3亿用户。

2.欧朋浏览器

主页：m.oupeng.com

欧朋浏览器是号称全球最受欢迎的移动浏览器——Opera的全新中文品牌。该浏览器采用先进的内核技术，全面支持手机WAP以及丰富的WWW页面显示。最新版本的欧朋浏览器HD更是支持包括HTML5、CSS、JavaScript、SVG在内的多种互联网标准，具备较出色的HTML5表现效果，号称“遥遥领先普通移动浏览器”，在权威的HTML5 TEST网站测试中，得分高达354。除此之外还支持丰富的Device-API，可以在浏览网页的同时，调用定位、重力感应、照相机等手机功能；支持所有网页加密方式，在享受畅快浏览时，稳妥地保护用户的机密数据。目前，欧朋浏览器提供了安卓、Symbian和Java等不同版本。

3.手机QQ浏览器

主页：mb.3g.qq.com

手机QQ浏览器软件体积较小，采用独创转换技术和分布式云计算技术最多可为用户减少90%流量，更快的上网速度和延迟更少的操作响应，可为用户节省一定的上网时间、流量和费用。而通过可靠性验证，该浏览器可以有效屏蔽各种有害网站，保障用户的上网安全和个人隐私不被侵犯。除了最基本的功能之外，手机QQ浏览器支持较丰富的增强功能，如高速率下载、换肤、全屏浏览、自定义快捷键等等，让浏览器不仅简单易用，在个性化方面同样也有不错的表现。

4.傲游手机浏览器

主页：wap.maxthon.cn

傲游浏览器是一款多功能、个性化浏览器，号称是目前国内唯一一款具有独立内核的浏览器产品，傲游浏览器可从核心层为用户提供丰富的功能，无论是桌面系统、平板电脑、智能手机还是数字电视都可以看到遨游的身影。只要免费开通傲游账户，即可享用跨平台永不丢失的收藏夹。最新版本的傲



中国版的SIRI浏览器



欧朋浏览器的主界面



手机QQ浏览器的界面是不是有些似曾相识？



在PC平台热门一时的遨游浏览器，在安卓系统上的表现会如何呢？

游手机浏览器拥有云同步功能，还附带了手势、多标签浏览体验等卖点。新版本支持页面自适应，任意比例下的文字自动可以折行；支持“稍后阅读”功能，可以记录页面位置，支持离线阅读；改版地址栏UI，并在左侧加入常用操作列表等等，算得上是一款不断进步的智能手机浏览器产品。

5.海豚浏览器

主页：cn.dolphin-browser.com

海豚浏览器（dolphin-browser）是百纳信息（MoboTap）公司专为智能手机和平板电脑开发的浏览器产品。海豚浏览器基于WebKit内核，对各种PC网站以及手机网站都尽量给予接近PC端浏览般的效果，让用户在使用手机上网

的时候，能够享受到和PC如出一辙的浏览体验。海豚浏览器拥有超过50种可扩展插件以及个性化定制功能，为用户提供了个性化浏览操作；创新的海豚手势、海豚阅读和海豚分享等功能以及时尚流畅的交互设计可为用户带来全新的移动设备浏览体验，是安卓手机、iPhone、iPad上相当受欢迎的浏览器之一。

6.百度浏览器

主页：mo.baidu.com

百度手机浏览器是百度公司为手机上网用户量身定制的一款浏览类新品，通过增强内核和几十项技术改进，以及人性化的特色功能设计，努力为用户提供原汁原味的电脑页面浏览体验。该浏览器利用百度强大的平台整合能力，为用户整合众多热门应用，带给使用者一键抵达式的操作感受。百度浏览器采用了沙箱安全技术，全方位守护用户的上网全过程，将用户电脑与病毒木马完全隔离，为广大手机网友打造“无菌上网环境”。

7.360手机浏览器

主页：mse.360.cn

360手机浏览器是北京奇虎科技有限公司为用户量身定做的新一代手机浏览器，包含浏览网页、地址栏和搜索栏合并、地址栏智能推荐、网址导航、网络收藏夹、页面云中转服务、报刊杂志阅读、软件游戏宝盒等功能。目前，360手机浏览器安卓版的最新版本为V2.0版，iPhone版为V1.0版，WP7版为V1.0预览版。

8.GO浏览器

主页：gobrowser.cn

GO浏览器是3G门户独立开发的一款手机浏览器软件，可以在手机上轻松浏览WAP、WWW网页。浏览器采用了Akebono UI进行开发，号称具备和iPhone媲美的UI界面，目前支持的系统包括安卓、Windows Mobile和Symbian平台。



诞生于移动平台的海豚浏览器



搜索引擎服务出身的百度当然不会放弃浏览器市场



智能手机平台同样是360浏览器重视的市场



对于一般用户来说，GO浏览器的知名度似乎不是很高

9.天天浏览器

主页：tiantiango.cn

天天浏览器是一款基于安卓系统的全功能手机浏览器，由一群致力于移动互联网新时代发展的有志团队联合开发，号称全球首创支持HTML5高清音视频在线播放，可给安卓用户带来使用iPhone/iPad的体验。目前，天天浏览器虽然没有提供Symbian平台的支持版本，但已经放出了支持iPhone和iPad的正式版。

卖点何在？——智能手机第三方浏览器对对碰

从各款手机浏览器的“开场白”或曰“自吹自擂”的介绍来看，大多数产品似乎都具备一流浏览器的素质，同时各自都有独家的卖点特色。那么，实际上又有哪几款浏览器效果确实出类拔萃呢？正所谓耳听为虚眼见为实，让我们用实际测试来分个高下吧。

此外，需要特别说明的是，本次测试主要以功能测试为主，性能（网页访问速度）测试为辅。在对手机WAP网页进行访问时，主要测试3G/2G联网下的打开速率；在使用手机访问WWW网页时，主要测试WiFi局域网状态下的网页打开速率；由于网页打开速度受当时宽带状态的影响较大，3次打开3个不同门户网站测试结果正常，即判定为访问正常，之后不再特别提及。

1.UC浏览器

测试版本：UC浏览器安卓8.3版（5.9MB）

UC浏览器的使用相当方便，在起始页的“手机酷站”“安卓软件”“安卓游戏”链接中囊括了大多数的网络应用项目，可在其中方便地访问各种互联网网站并使用各种在线应用项目。

从安卓版的测试情况来看，UC浏览器速度快而稳定，访问WAP网页流量数据压缩率较高，上网速度较快；在进行WWW网页浏览时，感觉也比较完美——该浏览器会按照终端屏幕特性对WWW网页进行缩放浏览，优化后排版渲染的页面可接近PC浏览效果。在打开网页速度方面，基本可实现秒开网页。UC浏览器支持翻页式图片浏览，支持“无图”模式；在下载速度方面，能较好地发挥出无线宽带网络应有的速率，并且支持断点续传和多任务同步高速下载；支持离线下载，可通过存至网盘和存至中转站方式进行下载，节省流量和时间。

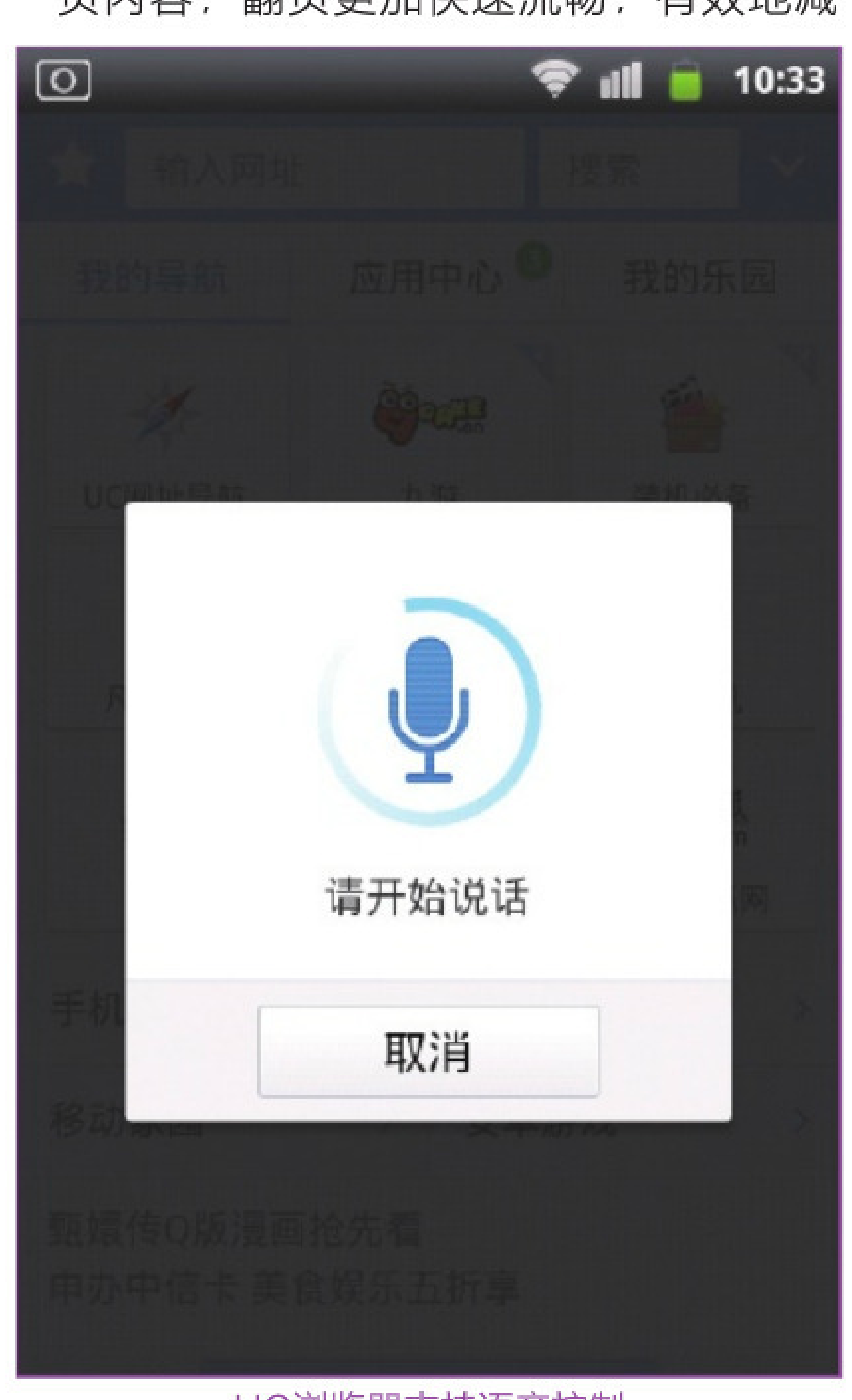
在阅读模式上，UC手机浏览器采用智能拼接浏览页面模式，可省去翻页的繁琐操作，全部内容一览到底，让用户阅读体验更完美；支持智能预读，可智能读取下一页内容，翻页更加快速流畅，有效地减少等待时间；支持Flash 10技术，用户可以随时随地无缝享受农场、餐厅等PC社区游戏的乐趣。



UC浏览器的访问速度快而稳定



上百热门站点一键导航，抛开输入网址的繁琐操作，轻松点击即可直达所需内容



UC浏览器支持语音控制

当然，UC浏览器最值得关注的功能还是支持中文语音控制，官方号称这是全球首款中文语音控制浏览器，通过语音即可完成智能操控。UC浏览器的智能云语音功能除了可以帮用户完成内容搜索、文字输入等相关操作之外，更可以通过语音打开菜单对浏览器进行设计。通过实际测试，可以看到语音的识别率很高，普通话较标准的用户很快就能熟练掌握该功能。当然，智能云语音对方言的识别率依然比较有限，例如四川话便基本不能识别。总体来说，这项功能可谓瑕不掩瑜，对于对手机输入不是十分得心应手的新手来说，声控体验省时省心，是一项值得重点关注的创新应用。

除此之外，UC浏览器具备较强的安全浏览功能，可对网址、下载链接和软件安装包进行三位一体的检测，对有风险的网址和软件会给出明确提示，防恶意扣费、防木马、防假冒网站；浏览器支持换肤，在“设置→皮肤管理”里可以找到并更换多款新皮肤。

整体来看，作为一款把“互联网装入口袋”当作卖点的主流手机浏览器，UC浏览器能够完美兼顾WAP、WWW等浏览方式，具有视频播放、网站导航、搜索、下载和个人数据管理等常见功能，可以让用户便捷地通过手机畅游网络世界。新版本的UC浏览器全面采用U3内核，在手机上不仅能完美呈现桌面全页面浏览效果，同时兼顾高速、安全、智能及更强扩展性能，在较完美还原桌面全页面浏览效果的情况下，能将页面流量压缩超过60%。实际体验感受已接近主流桌面浏览器。

整体评价：★★★★★

2.欧朋浏览器

测试版本：欧朋浏览器安卓6.6版（1.11MB）以及欧朋浏览器HD

欧朋浏览器的起始页界面简约、时尚，没有任何拥挤之感。在“网址导航”中收录了常用互联网英语分类以及热门站点，可基本满足手机用户快捷访

问互联网的需求。首页“微博”选项为欧朋手机浏览器内置的新浪微博组件，支持新浪微博更新、阅读、一键发布、转发、评论和收藏等功能，使用比较便利。“应用下载”则是欧朋提供的手机常见应用程序和游戏的集合，在这里面可以找到最新的手机软件和游戏。

触摸首页上的“+”号选项，可以将喜欢的网站添加到首页，实现一键点击式的快速访问，但从整体来看，欧朋浏览器提供的链接站点有限。虽然欧朋官方宣称该浏览器支持网址自动补全功能，但从实际的使用情况来看，智能化的程度并不理想，例如输入“163”“sohu”都不能自动将网址补全填好，必须在后面加上“.”才能实现功能。相比桌面版本及同类产品的类似功能，欧朋浏览器安卓版的效果略显逊色。

而触摸界面下方的“多标签浏览”标示（红色O字前面），选择触摸“+”标示，可以同时打开多个页面，不同页面间可轻松切换，对于需要同时打开多个网页窗口的手机用户来说，该功能还是比较实用贴心的。有所欠缺的是，该版本欧朋浏览器默认访问的是WAP站点，多数知名站点即使输入的是WWW网址，浏览器也会自动跳转到WAP网站。

直接访问WWW网页，欧朋浏览器的兼容性尚不能做到最佳效果。例如，进入



访问WAP网页时的效果不错



界面简洁的欧朋浏览器



不能在线播放视频，需要下载后才能观看视频



WWW网页全屏显示时部分字体出现重影现象，尽管欧朋浏览器号称支持“智能缩放”，但实际效果并不完美

新浪PC版主页页面的缩放界面后，在横屏情况下能基本看清页面，但在竖屏状况下的显示则不够锐利；触摸放大页面后，操控并不便利；触摸“O”字，在“设置”中勾选“单列显示模式”，载入WWW网页的时间明显变长，显然该浏览器对手机浏览器重要的“智能预读”一类的模式支持不佳。

欧朋浏览器支持多功能搜索，内置了国内常用的搜索服务，支持搜索服务之间的快捷切换，并且能保存搜索历史。默认的搜索引擎为“百度搜索”，触摸“百度搜索”即可在打开的搜索引擎管理页面中选择“Google”等其它搜索引擎，也可在原有搜索引擎的基础上自定义添加新的搜索服务。

整体来看，欧朋浏览器安卓6.6版是一款适合在3G/2G模式下应用的“简洁”浏览器，凭借“云端”压缩和转码技术，欧朋手机浏览器3G上网的速度要略快于安卓系统自带的手机浏览器。但综合来看，欧朋浏览器安卓6.6版仍属于

一款不是很成熟的手机浏览器产品，它与目前一流的手机浏览器相比，在很多方面还需要改进或加强。

整体评价：★★☆



单列载入后，部分页面显示不太完美，一些本来可以横排直接显示的标题和字符呈直接竖列状排列

3.手机QQ浏览器

测试版本：手机QQ浏览器安卓3.1版（3.26MB）

手机QQ浏览器起始页的“手机名站”“精品分类”“在线生活”等栏目中拥有丰富的内容和站点资源。在“Android专区”中也能找到适合本机的丰富的软件和游戏资源。比较有特色的是，QQ浏览器的起始页可以根据不同的上网地点提供



访问WWW网页的效果不错

手机QQ浏览器可以一键直达常用的网站

有不同省份的分类信息，例如在笔者的手机上便提供了“四川家园”，虽然并不是地方门户网站的链接，但还算聊胜于无。

手机QQ浏览器无论是访问WAP还是WWW网页，打开的速度都比较快。浏览器在访问WWW网页时默认采用了全景预览模式，放大后字体显示清晰；而在设置中关闭全景预览模式后，浏览器会将WWW页面自动调整到手机适宜的最佳显示页面，上下左右滑动屏幕即可实现浏览，显示效果完美。手机QQ浏览器的下载速度一般，不过“下载管理”“文件管理”的使用较为便捷，也支持多任务下载。另外，此浏览器还支持页面分享和“选择性复制”功能，长按手机屏幕会弹出菜单，用户复制自己想要的内容即可进行搜索或分享。

手机QQ浏览器支持智能预读、无图模式、夜间模式、云账号和云U盘等功能。值得关注的是，新版本QQ浏览器也支持类似苹果Siri语音的功能：长按屏幕下方的任务栏，便会弹出语音窗口，对着该窗口讲出想要输入的命令，即可通过语音直接打开页面，实现获取搜索结果、调出“书签、历史”“添加书签”、打开或关闭“夜间模式”“设置”“退出”等等功能。例如，直接在语音对话界面中，说一句“大众软件”即可直接打开大众软件的搜索界面；说一句“打开夜间模式”即可打开夜间模式；说“关闭夜间模式”即可直接关闭……从整体的使用效果来看，智能化程度较高，效果令人满意，值得“懒人”关注。

手机QQ浏览器还支持二维码扫描，只要点开浏览器的搜索框，找到右侧的“相机”图标，点击该图标即可启动二维码扫描功能。然后，将摄像头对准任何一个二维码都可以迅速获取二维码的内容，包括图片、视频等等。如果二维码的内容是一个网址链接，就会迅速通过手机QQ浏览器打开网页，方便易用。手机QQ浏览器率先提供对二维码扫描的支持，将进一步加快该项应用在国内的普及。

至截稿时，安卓平台的手机QQ浏览器3.3心逸版体验包也已放出，该版本具备全新UI设计，拥有WebAPP应用中心以及侧边栏小工具设计等多项创新，

欧朋浏览器HD 1.0 Beta简测

很显然，欧朋的工程师也意识到了目前的欧朋浏览器与一流的手机浏览器存在差距，于是在2012年3月推出了全新的欧朋浏览器HD 1.0 Beta版本。

从实际使用情况来看，欧朋HD能给消费者带来一流手机浏览器的浏览体验，欧朋浏览器存在的一些问题和BUG也在HD版本中被修复。在以往比较弱势的WWW网页显示效果方面，欧朋HD有了较大改观，以往那种字体重影一类的BUG不再出现，显示速度也真正得到了提高，网页缩放和滚动更流畅自然。而在下载速度方面，欧朋HD版本能全面发挥出3G或WLAN上网的潜力，速度大为提高。



欧朋浏览器HD开始逐渐步入完善



内嵌网页游戏中心

由于欧朋HD beta版完美支持Flash，因此在欧朋浏览器安卓6.6版不支持的视频、音频、网页动画播放都能在欧朋HD直接观看。值得关注的是，欧朋HD beta版在它的首页中直接内嵌了“游戏中心”功能，为用户推荐多款精彩的HTML5网页游戏，表明了欧朋HD具备出色的WebGL支持能力。

整体来看，欧朋HD版作为北界创想（北京）软件有限公司面向中高端智能移动设备推出的新一代移动浏览器，是一款真正拥有独立内核的全能手机浏览器，可给用户带来接近Windows平台的网络体验，浏览流畅度更好、功能更完善、操作更便捷，在手机上也能玩最新技术的网页游戏。是一款值得肯定的主流产品，相信随着其不断完善，一定能给用户带来更多的惊喜。

整体评价：★★★★

无论在功能卖点还是产品体验上都让人耳目一新——用户无需安装客户端即可直接将这些应用添加至快速链接，并迅速





语音搜索对虚拟键盘输入不熟的用户较实用



据称，在伦敦奥运会期间，观众在收看央视赛事直播或插播广告时，只需拿起手机QQ浏览器打开二维码扫描功能对准进行扫描，即可以借助网络直接了解屏幕以外的更多信息，诸如运动员特点介绍、比赛进展盘点以及赛场所在城市的建筑、天气等资讯

打开使用；另外，夜间模式、字体和翻页按钮等功能也放到了侧边小工具栏中，让浏览器操作起来更加轻松便捷。

整体来看，手机QQ浏览器是一款性能稳定、兼容性较好的主流浏览器产品，版本更新较快，无论是产品的创新还是功能吸收都一直走在行业前列，值得大众手机用户重点关注。

整体评价：★★★★★

4.傲游手机浏览器

测试版本：傲游手机浏览器安卓2.6.3版（1.69MB）

傲游手机浏览器采用目前渲染速度最快的Webkit核心（WebKit是开源的Web浏览器引擎，苹果的Safari、谷歌的Chrome浏览器都基于该框架开发），同时傲游浏览器的开发团队也是Webkit开源项目的核心成员，这让傲游手机浏览器能够带给用户较稳定、快捷的浏览体验。从笔者的测试来看，实际的效果也确实证明了这一点。

傲游手机浏览器的起始页界面简洁明快，能够根据需要按需添加快捷方式实现“快捷拨号”。在“网址导航”页面中，提供了丰富的网址分类，可以满足用户的基本浏览需求。用户可将收藏通过傲游账户储存至云端，随时随地享受同步服务。傲游手机浏览器访问WAP网站的速度较快，访问WWW网站的初始速度相比之下略有延迟，但在第一次载入之后速度大为提升。浏览器载入WWW网页默认为全页面显示，放大后显示效果较好，操控流畅。



傲游的手势控制





访问各种网页都很流畅



网址导航

傲游手机浏览器支持“快捷手势”，只需在屏幕上画出简单轨迹便可实现新建、关闭和切换标签等功能，比较实用；浏览器支持多类别搜索引擎，内含常见的百度、淘宝、一淘、易查、谷歌、必应、搜狗和宜搜等搜索引擎，相当全面实用——例如将默认的搜索引擎切换为淘宝，便可实现对淘宝商品的直接搜索，对网淘用户来说便捷性非常不错。

点击浏览器下方的人形图标，然后触摸“+”键，可“添加”傲游浏览器提供的一些扩展功能，如稍后阅读、截屏助手、傲游阅读器（RSS新闻阅读器）、一键分享、收藏夹备份、高级手势、杀进程、文件管理和未接来电等等，添加这些实用模块后（安装后可在“常用→扩展”类别中找到），可让傲游手机浏览器功能更强大。



傲游手机浏览器可对网页建立直达桌面的快捷方式



扩展能力较强

虽然傲游并没有过多强调其手机浏览器的“多标签”功能，但从笔者的实测情况来看，相比同类手机浏览器，傲游手机浏览器的多标签能力强大：它可以像PC版浏览器一样用一行标签同时打开多个窗口页面，展开互不影响的快速切换阅读，切换关闭也很便捷。不论是重新打开后会显示上次未关闭标签，还是最常访问网址列表和贴近常见的访问习惯，都让用户真正产生使用PC浏览器上网的感觉。

此外，傲游手机浏览器具备较强的下载功能，它内置的下载管理器支持多种格式的文件下载，能充分地发挥出宽带应有的速率。浏览器支持断点续传，并可以在下载管理中直接对其进行管理或删除等操作，便捷地调用下载完成的文件，直接听歌、看图、安装软件。

傲游手机浏览器目前有手机多语言版本、机顶盒版本、M9高清版、10英寸平板专用版、7英寸平板专用版和Kindle Fire专版等版本，但综合来看，适用于Android系统的版本依然是应用的主流。从测试情况来看，该版本不仅小巧玲珑，更能快速、稳定地显示网页，并拥有网络收藏、桌面RSS阅读器部件、手势操作、多标签浏览、个性起始页、下载管理器等多种简单实用的功能，浏览感受已接近PC浏览器。缺点是不具备渐成主流的语音控制等新型功能，不过瑕不掩瑜，整体仍不失为安卓平台上一款优秀的手机浏览器产品。

整体评价：★★★★



多标签功能出色

5.海豚浏览器

测试版本：海豚浏览器安卓v8.3.0版（2.78MB）

海豚浏览器的起始页简洁时尚，新手也能一目了然地执行相关应用。“站点导航”里面的名站数量偏少，并且没有下一级菜单。要想更好的操控这款浏览器，需要掌握一些技巧——例如长按地址栏，可进行添加书签、添加到快速访问、复制网页网址、粘贴、为此网页创建一个手势、选择文本、分享网页、保存网页和页内搜索等操作；而长按页面内的空白或文本内容，可进行选择文本、页内搜索和关闭当前标签的操作；长按页面内的一张图片，可保存图片、查看图片和设为壁纸等；长按页面内的一个链接地址，可打开链接、保存链接、分享链接以及复制链接地址；点击地址栏左边的“+”按钮，可添加当前页面到书签，进行分类的文件夹式书签管理。

海豚浏览器支持真正的PC式多标签浏览，通过对手机屏幕的左右滑动可以分别调出左右侧边栏，左边栏主要是书签和历史记录，右边栏则主要是功能丰富的海豚插件。左右侧边栏功能的引入可以让用户的操作更为便捷快速，如向左侧





浏览网页的效果中规中矩



值得探索的手势操作



支持左右侧边栏



海豚浏览器的功能添加删除便利

滑调出右边栏，点击右上角的设置图标选择“更多插件”，便可按需添加主题、拦截广告、搜索视频等更多插件功能，让海豚变得更“强悍”，实现更多个性化应用。

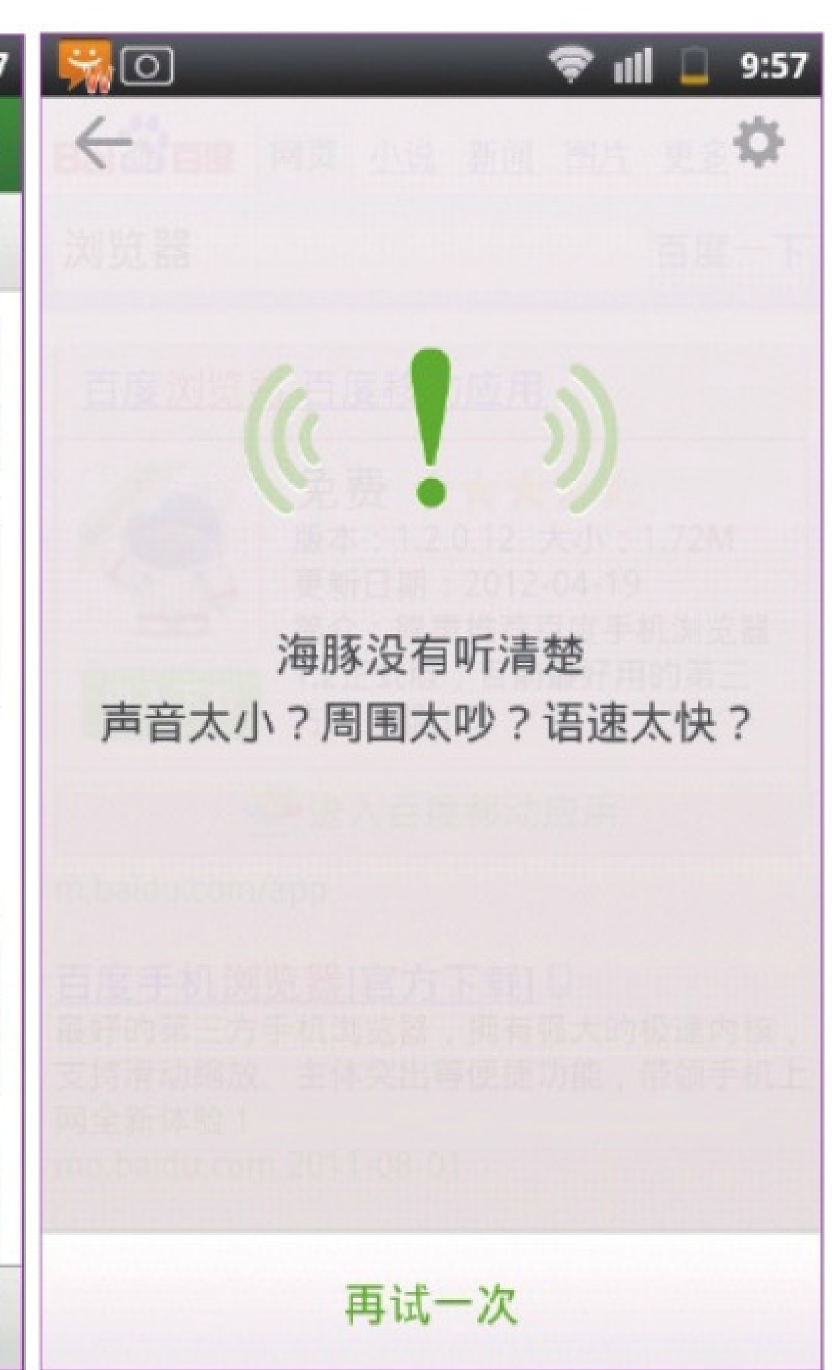
海豚浏览器号称是Android平台上全球第一款支持多点触控和手势操作的第三方手机应用程序。正如宣传所示，手势操作是海豚浏览器的亮点之一，用户可以自定义专属手势来完成绝大部分操作，只需轻轻一划，一个手势即可直达预设网站；利用一个手势实现常用操作，摆脱点击输入的烦恼。

海豚浏览器支持离线阅读，可离线下载海豚中心新闻资讯，使用并不复杂：新建一个标签页，进入海豚中心，点击更多链接进入新闻资讯，选择你感兴趣的新闻类别比如“军事”，然后点击右上角的下载图标，下载完成之后，就可以离线阅读下载的资讯，这是一个很贴心的移动功能。

当然，海豚浏览器最值得关注的卖点还是新增的“海豚声纳”功能，可以用语音代替手动键入。“海豚声纳”使用较便利，打开海豚浏览器后，除了可点触“海豚声纳”图标进入，还可以摇一摇你的手机切换到海豚声纳页面。然后对着手机说出你想访问的页面名称，经过短暂的识别之后，浏览器会直接跳转至你想访问的页面。测试表明，“海豚声纳”的识别率较高，可以较方便地完成语音输入和搜索，说出关键字即可在默认搜索引擎中直接打开搜索结果页面。用户也可通过语音实现一些常见操作，如切换夜间模式、前进/后退、关闭所有网页等，笔者测试了“打开网易”等功能，均能较顺利地实现。




可以在WiFi状态下完成下载，再离线浏览



海豚声纳紧跟潮流

从整体来看，功能全面操控简单的海豚浏览器让人有眼前一亮的感觉。不断推陈出新的海豚浏览器在改进UI设计紧跟潮流的同时，常用功能也在不断完善，对新老智能手机的支持都比较完美，产品的用户体验好评率较高，在操控便利度上直追PC浏览器，是一款值得手机用户重点关注的“全能浏览器”产品。

整体评价：★★★★☆

6.百度浏览器

测试版本：百度手机浏览器安卓1.2版（1.9MB）



浏览WWW网页的效果



标配“语音浏览”

新版的百度手机浏览器基于几十项技术改进，采用为手机量身定制增强型Webkit内核，号称全面提速30%，在实测中其速度优势很明显，常见WAP网页几乎都能实现秒开，而WWW网页的载入也很流畅，网页缩放、拖动流畅。

在百度手机浏览器的起始页界面上，网址导航和应用导航之间可以通过滑动门进行切换，手指触摸屏幕左右滑动调出隐藏页面。应用中心的软件丰富实用，热门的游戏、软件都能在里面轻松找到。百度手机浏览器首创底部无级滑动缩放，轻松实现手机访问PC网页的畅游体验。用户找到自己想要添加的应用之后，直接点击应用右边的“添加按钮”就可以把该应用添加到浏览器的初始页。

百度手机浏览器内嵌截图分享功能，支持多选项卡浏览，可以智能识别网址和关键词搜索，只要用户一开始在地址栏输入英文字母，浏览器就会自动给出一些网址建议，

使用较便利。

除此之外，百度手机浏览器也支持“语音浏览”：点触搜索栏里面的话筒图标，便可实现语音控制，让浏览动口不动手，操作更简单便捷。浏览器支持“放大镜”功能，可帮助用户随时随地对文字、文本进行各种操作，长按对应的文字，即可实现即时放大、复制、发送和搜索，让分享更方便，并且在新版本中还增添了“翻译”功能，更显实用。

百度手机浏览器播放在线视频比较流畅，下载速度较快，能充分发挥出宽带网络应有的速度。整体来看，这款浏览器虽然只是新来者，但其起点相当高，无论是在性能还是在功能上都属于同类产品的一流水准，再凭借百度公司在搜索引擎上的市场优势，该产品的市场前景可谓潜力十足。

整体评价：★★★★☆

7.360手机浏览器

测试版本：360手机浏览器安卓V2.0版（3.9MB）

360手机浏览器的起始页大方整洁，无论是图标还是字体都比较大，对分辨率较低的智能手机用户是个福音。浏览器的地址栏搜索框合二为一，智能化程度较高。当用户在地址栏中输入网址或查询关键词时，软件会先在本地历史记录、收藏夹、以及预置的知名网址库中查询，如果没有匹配的记录，360手机浏览器还会将键入的文字上传到360公司的服务器，推荐可能正要查找的字词或网址。

360手机浏览器无论是打开WAP网页还是WWW网页的速度都较快，并且支持省流量模式和无图模式，在启用省流量模式时，浏览的网页将经过360公司的服务器进行中转处理，访问的原始网站页面会进行压缩，浏览WAP网页时速度更快、更省流量，页面的排版也更适合手机屏幕，这对于经常使用2G/3G上网的用户来说颇为实用。

功能方面，360手机浏览器支持多标签浏览，多标签页随意添加切换浏览；支持云收藏夹共享，网络收藏云端存储，手机、电脑、Pad实时同步。不过，这款浏览器的在线视频播放支持度不太理想，只能下载后进行播放；下载速度也一般，不能较充分发挥出宽带应有的速度。

总之，360手机浏览器是一款中规中矩的产品，与一流的手机浏览器相比还有明显差距和很多不足，功能只能基本满足一般手机用户浏览网页的普通需求。要想让360手机浏览器重现桌面版本的辉煌，还需要奇虎公司加深对手机浏览器的重视。

整体评价：★★★



名站导航



浏览网页正常

8.GO浏览器

测试版本：GO浏览器2.0.6版（1.38MB）

GO浏览器起始页类似于传统的PC导航页首页，为了便于用户浏览WAP、WWW网页，将导航分类为“手机站点”和“（WWW）互联网站”两大类，从实测情况来看，GO浏览器不仅对WAP站点兼容性好，在打开WWW网页时，速度也非常快。支持服务器压缩，减少流量下载。搜索框和地址栏合并一起，节省了空间。



适合于在2G/3G模式下应用

GO浏览器的下载速度很一般，可设置下载保存路径和下载提示方式；和360手机浏览器类似，GO浏览器无法直接打开网络视频进行播放，需要下载后才能观看。操作方面，利用手指长时间触摸屏幕即可打开相应的功能，支持多窗口浏览。

整体来看，GO浏览器算是一款入门级的手机浏览器。虽然缺乏特色新功能，但基本可以满足初级手机用户浏览网页的需要。

整体评价：★★★☆

9.天天浏览器

测试版本：天天浏览器3.0.1版（1.91MB）

天天浏览器的安装和初始载入时间都较长，不过起始页分类完整，有详细的操作说明，对新手来说非常实用。天天浏览器打开WAP和WWW网页的速度都较快，对各类页面的兼容性都不错。浏览器内置丰富的搜索引擎，优化了分类搜索选择功能，可对网页、小说、购物、图片、应用等分类搜索进行快捷选择，实现分类内容的快速查找，支持输入网址自动联想，不必输入完整网址即可点击访问，方便贴心。

天天浏览器具备快捷书签功能，左上角按钮唤出快捷书签窗口，点击即可访问已保存书签的网页，加入书签和书签管理的操作也方便快捷；浏览器支持无痕浏览、财付通支付、快播视频检测，新版优化的小说阅读更准确地记住历史章节；下载管理也比较方便，打开下载管理窗口，可以对正下载或者已下载的文件进行打开、取消、删除等相关的管理操作。

总而言之，天天浏览器是一款流畅、安全的新生浏览器，支持高清视频在线播放，小说阅读体验也不错，如能在功能上进一步完善加强，在市场上潜力将更大。

整体评价：★★★★



怎么用天天浏览器，这里一目了然



浏览网页效果一流



论坛模式优化，排版适合手机浏览

后记

阅读完本文之后，相信大家能根据整体评价的星度更快速地找到更游戏的浏览器产品。正所谓英雄不问出处。综合来看，笔者认为以UC浏览器、手机QQ浏览器、海豚浏览器、百度浏览器、欧朋浏览器HD为代表的产品更值得大家选用，其无论是在性能上还是在功能上都能更好更全面地满足手机用户日益增强的互联网应用需求——之所以会列举这么多推荐产品，目的就是为了满足不同用户的选择倾向，无论是QQ的忠实用户还是不屑传统互联网大鳄的小众软件爱好者都能找到自己心仪的手机浏览器。



手机浏览器的功能正在不断被拓展，早已不局限于一些简单的应用

当然，对于其它暂时“落后”的手机浏览器产品来说，这种功能上的差距并非无法弥补，只要厂商多加注意，很容易便可追上来。未来的手机浏览器市场也将因此变得竞争更为激烈，更多适合移动应用的新功能或许也将由此层出不穷。当然，在另一方面也并不意味着备受推崇的小众产品就一定会在市场上大红大紫，酒香也怕巷子深，厂商对产品的重视程度及推广力度非常关键，否则，今天正一帆风顺的产品也可在明天遭遇滑铁卢。

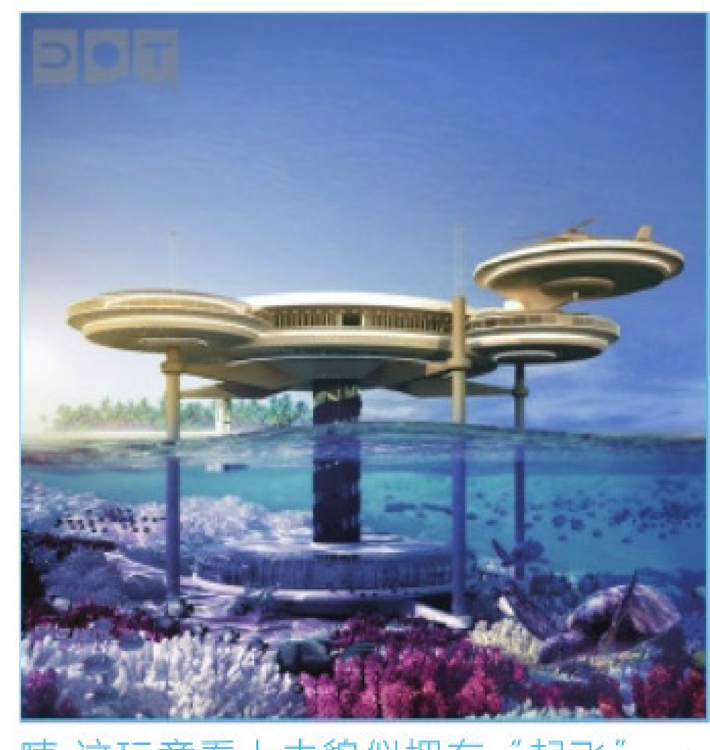
总之，随着3G和WiFi、智能手机和平板电脑的普及，HTML5技术、云计算技术成熟与在手机浏览器上的普及化应用，未来的手机浏览器将为我们展现出不输于PC浏览器的应用水准，各类手机WebAPP应用将层出不穷，一个手机浏览器的应用时代、属于新媒体的时代即将来临。P



铭记那些，美好的时光
铭记那些，糟糕的时光
铭记那些，属于你我的时光
浪潮过后，我们依然同在
——蝎子乐队，《铭记好时光》

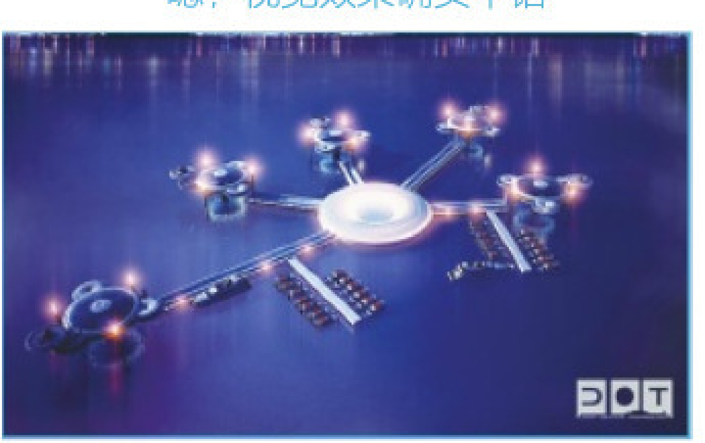
■北京 坏香橙

如梦亦如幻
——Water Discus Hotel：来自海平面之下的视觉奇观


咦，这玩意看上去貌似拥有“起飞”一类的功能？


七星级阔佬的标准配置之一——直升机停机坪


嗯，视觉效果确实不错


据说，Water Discus Hotel最大的特点就是采用了模块化设计。换言之只要这次在迪拜试建成功，那么下一步就是向全世界推广这玩意了

在阿拉伯半岛的东边，波斯湾的南岸有一个十分奇妙的国度：阿拉伯联合酋长国。对于大多数外乡人而言，这个国家的特征完全可以用两个字来概括：有钱！不过，和沙特阿拉伯这种财大气粗的石油出产国相比，阿联酋的经济模式要更为多样化一些——看看这个国家的旧款国徽就知道，正所谓靠山吃山靠海吃海，毗邻波斯湾的阿联酋在国家经济模式上肯定与航海密切相关。没错，除了石油工业之外，金融、贸易与旅游业同样也是阿联酋国家经济的重要组成部分——不要以为这个中东国家除了一望无垠的沙漠外什么风景都没有，事实上，目前全世界知名度最高的奢华度假天堂就在这个区域中，那就是迪拜。

显而易见，对于这种富得流油并且重视旅游贸易的国家来说，“不惜血本制造让游客叹为观止的景观”便成了理所当然的发展方针。正是在这种经济思路的引导下，我们才会在迪拜这个热得要命的地方看到无数光怪陆离的人造奇观——无论是高得要命的哈利法塔、消费水平足以让工薪阶层破产的帆船酒店还是堪称人间奇景的棕榈岛，除了迪拜，我们很难在全球找到第二处可以如此挥金如土建造豪华地标建筑的区域。而对于那些并未在全球金融危机中破产的迪拜暴发户来说，这种不计成本只求引人注目的高预算工程至今依然没有停止的迹象：就在不久前，一家名叫Deep Ocean Technology的波兰公司与迪拜当地的船舶集团签署了协议，准备建造一所名叫“Water Discus Hotel”的新式旅馆。与同类设施最大的区别在于，这所外观很容易让人联想到《星际迷航》系列中“企业号”太空船造型的旅馆，除了耀武扬威的水上悬空结构之外，位于海平面下的支柱底端同样也可以接待游客住宿——设想一下，每天早上拉开窗帘，映入眼中的不再是冉冉升起的朝阳而是一片碧蓝的海底世界，这种奇妙的体验想必会让不少旅行者流连忘返吧。

相关链接：

http://www.beautifullife.info/urban-design/the-water-discus-underwater-hotel/

愿者上钩的避难所
——Survaval Condo：生存狂的地下桃源乡

无论是小说、电影还是电视剧集，“世界末日”永远是个不朽的创作选题。而对于那些鼓吹这个耸人听闻概念的创作者和信以为真的有钱观众来说，“地下避难所”肯定是个熟悉的概念。如今，随着传说中的“2012世界末日”越来越近，无数贪生怕死的暴发户开始上蹿下跳四处寻找可以让自己幸免于难的安全空间，结果出现在我们面前的就是这样一部荒诞喜剧：

最近，来自美国的前软件工程师Larry Hall向媒体声称，一项由自己主持兴建、名叫“生存公寓（Survaval Condo）”的

工程项目即将竣工。据报道，这所深度高达174英尺（约合53米）的地下避难所是由一座建造于20世纪60年代的导弹发射井改造而成，可以容纳70名居民入住生存。另外，和大多数耸人听闻的同类工程项目相比，“生存公寓”最明显的优势就在于整套工程的所有单间皆已顺利售出——每个单间的售价是200万美元，真是“人傻钱多速来”的典范。



利用弃置的导弹发射井制造地下避难所，某种意义上这倒也是“铸剑为犁”的一种形式

从建筑的效果图来看，“生存公寓”的基本结构几乎和我们印象中的地下避难所如出一辙，诸如温室农场、水资源收集循环装置、独立发电机组和号称“万无一失”的安保系统，等等。除此之外，作为200万美元“入住费”的合理回馈，这间地下公寓的配套电器、家具设备以及装修风格同样达到了相当上等的水准——住在这个大坑里的阔佬基本不会产生“花钱住地牢”的感觉，至少这里的浴室配备的可都是冲浪浴缸呢。

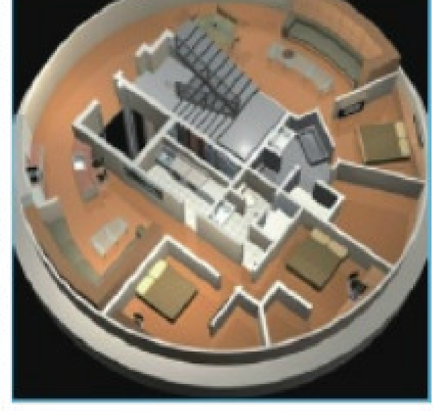
不过，说一千道一万，回归原点重新审视一番“生存公寓”，大多数朋友肯定很难理解这些“杞人忧天”的美国阔佬异于常人的思路。其实，在西方世界的文化中，“世界末日”和“躲在地窖里活命”并不是什么陌生的话题：早在第二次世界大战结束之后，当冷战的阴云开始翻滚、东西方核军备竞赛逐渐升温的时候，在美国的部分上流交际圈中就已经开始流传“世界末日近在眼前”的言论，而影响影响程度最深的群体之一就是手头有点闲钱但脑子里没多少见识的好莱坞二三流编导与演员——这也就是为何在那个年代各种有关“核危机末日”的作品甚嚣尘上，但流传至今的佳作寥寥无几的重要原因。另外，从旁观者的角度来看，“不管地表如何天翻地覆，躲在地下便能高枕无忧”确实也是美国人的标志性思维之一——只要看过弗兰克·鲍姆的名作《绿野仙踪》，大多数朋友想必都会赞同这个观点。



项目原址的照片



施工进程图像资料，进度似乎是在项目前期的



内部设施效果图，似乎还不错

无论如何，距离2012年12月21日这个荒唐的世界末日还剩半年时间。不管是选择信以为真、冷眼旁观还是趁机渔利，谁的去路好，现实会告诉我们正确答案——2012年的圣诞节，我们一起来欣赏这场闹剧收场。

相关链接：

http://dvice.com/archives/2012/05/apocalypse-wow.php

游戏推荐

《参数》（パラメータ:Parameters）

在很久很久以前，曾经有过一款名叫《击破传》的飞行射击游戏。与当今的主流作品不同，《击破传》的卖点并不是精彩的敌我单位和华丽的弹幕模板，恰恰相反，这部游戏几乎没有任何实际意义上的“图形设计”概念——整部游戏的所有单位都是由一个个字符构成——从敌我机体、射击轨迹到烘托气氛的背景元素统统不例外。可想而知，这种极度符号化的画面完全摆脱了无谓的“游戏性与画面质量”之争，注定会给尝试过的玩家留下深刻的印象。

如今，又有一部秉承这种“抛弃画面追求娱乐本质”的游戏出现在了我们面前——《参数》。虽然乍看之下似乎会给人带来“加强版华容道”一类的印象，但这部同样毫无图形设计可言的游戏确实是一部RPG：无论是角色升级、分配属性、购买装备还是探索欲战斗，整部游戏的所有内容无不与标准的传统角色扮演游戏如出一辙。最让人咋舌的是，尽管《参数》看上去十足像是个空有噱头但缺乏内涵的肤浅之作，但实际上这部游戏的设计用心程度要远超你我的第一印象：除了必须满足一定条件方可开启的宝箱和收集要素之外，在游戏后期我们还可以找到老虎机、成就奖励甚至隐藏Boss！毫不夸张地说，从历年“网罗天下”推荐的游戏素质来看，《参数》的水准至少可以排进前三甲之内，倘若还未尝试过的话，你还在等待什么呢？

操作方式：鼠标点击黑色方格执行动作，收集掉落的金钱与经验（都是不同颜色的数字）升级属性与装备，尝试多种方法点亮画面上的所有黑色的格子。

相关链接：http://www.nekogames.jp/g.html?gid=PRM



《击破传》是一部创意十足的射击游戏，很容易给人留下深刻的印象



无论是大作还是小品，对于优秀的游戏来说，出类拔萃的创意永远是不可或缺的重要因素



简陋的画面之下隐藏着优秀的创意。这部游戏中可以获得的乐趣并不比那些徒有其表的大作差多少

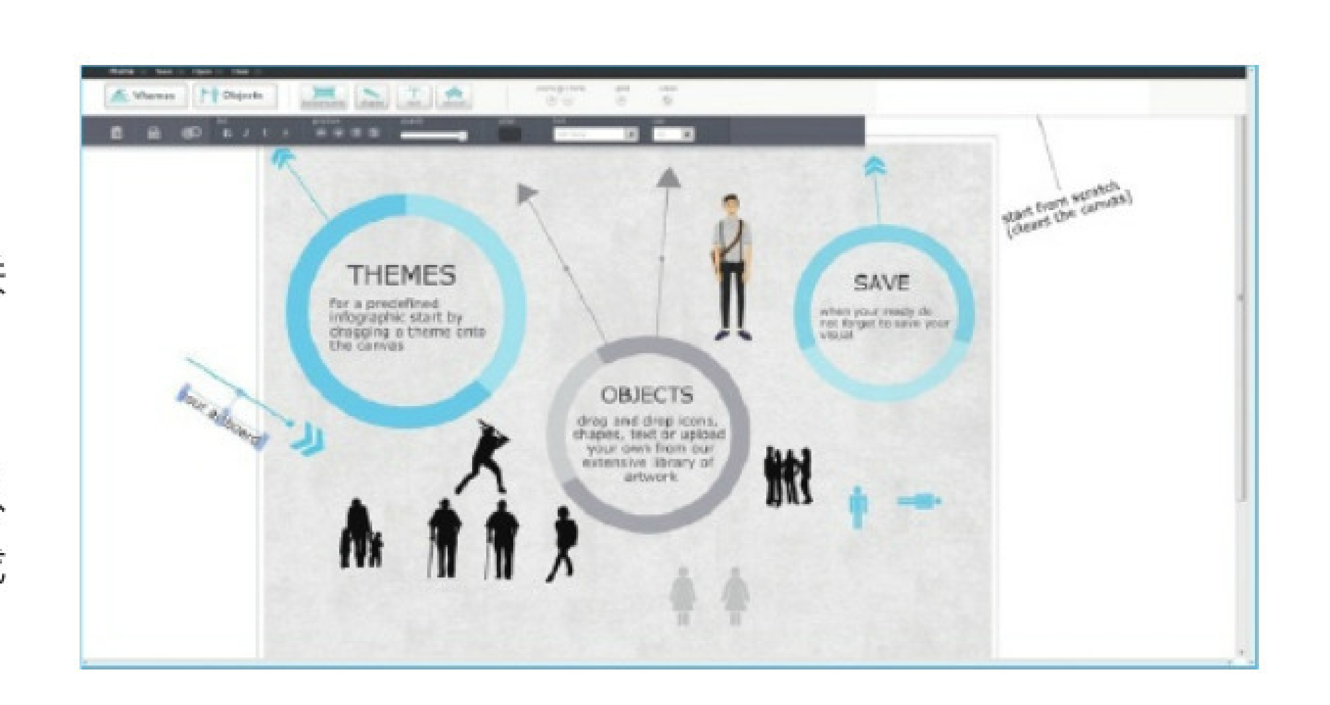


2012年6月初，就在Facebook以10亿美元的出价收购图片社交应用Instagram之后不久，Instagram曾经的竞争对手PicPlz便宣布将在2012年7月3日正式停止服务。图片分享服务面临的到底是春天还是寒冬？或许时间会告诉我们答案。

■北京 Enigma

信息图表，在线制造——easel

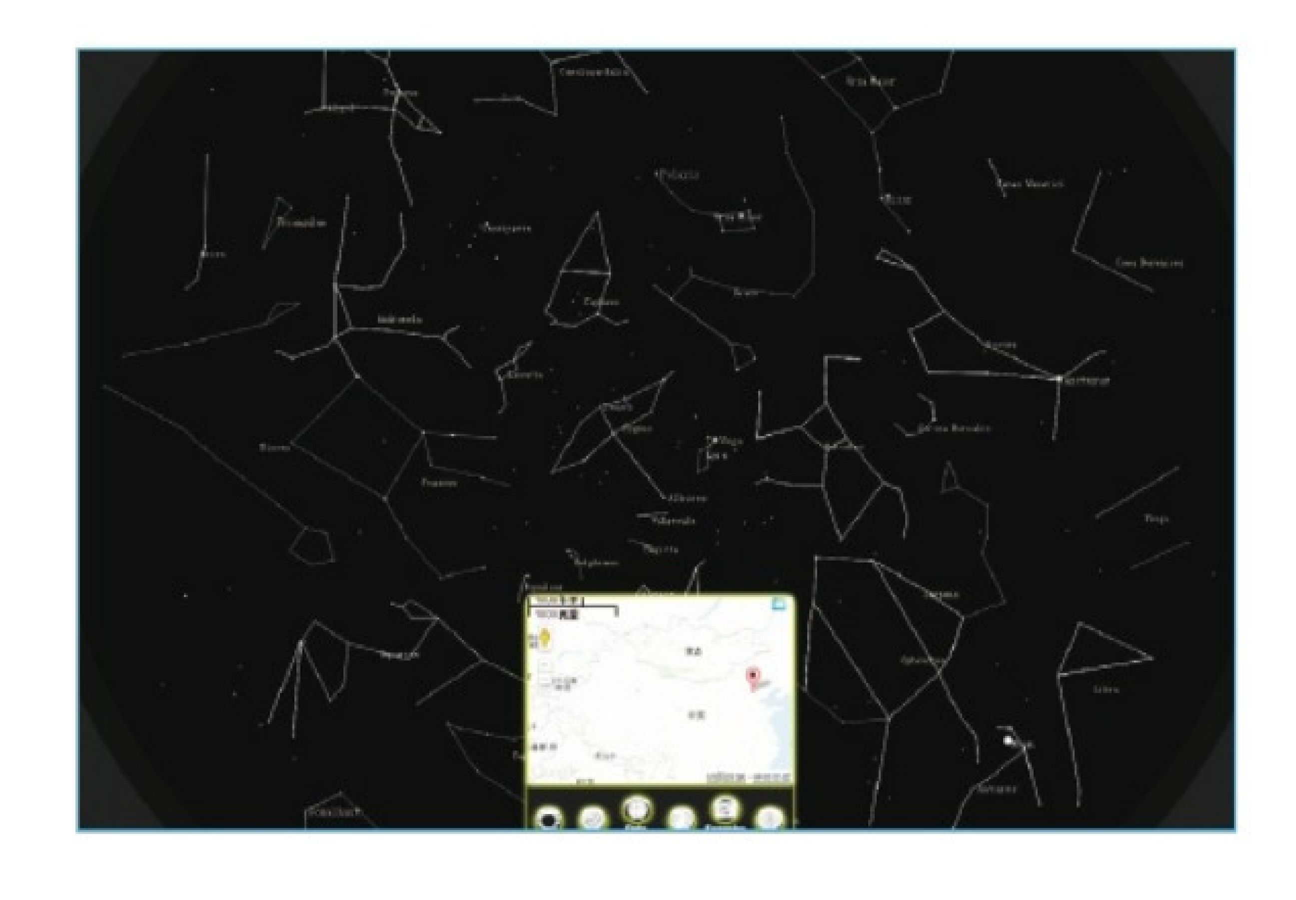
http://www.easel.ly/



拜SNS巨头的努力宣传推广所赐，如今，越来越多的互联网用户逐渐认同了信息图这种简明直观的数据资讯传播模式，一些实用化的信息图制作工具也开始慢慢地出现在网络上，easel就是其中的代表之一。只需免费注册一个ID，我们就可以利用这款在线工具提供的图标模板制作出简洁美观的信息图成品。这家站点唯一的缺陷是不支持中文输入，不过瑕不掩瑜。

仰望星空——NakshART

http://www.nakshart.com



对于不少朋友来说，尽管在今天仰望繁星点点的夜空只是一种奢望，但我们至少可以通过其它手段认识一下头顶之上的那片星空——基于HTML5技术制作的NakshART就是这样一款实用的工具。无须注册，更不必顾虑费用问题，我们需要做的仅仅是用一款合适的浏览器打开这个页面，等待网站自动定位当前坐标后欣赏出现在眼前的星座图即可。倘若你觉得星图显示面积太小看不清楚细节，双击鼠标左键可以放大，双击鼠标右键则可缩小画面。

看看我像谁——pictriev

http://cn.pictriev.com

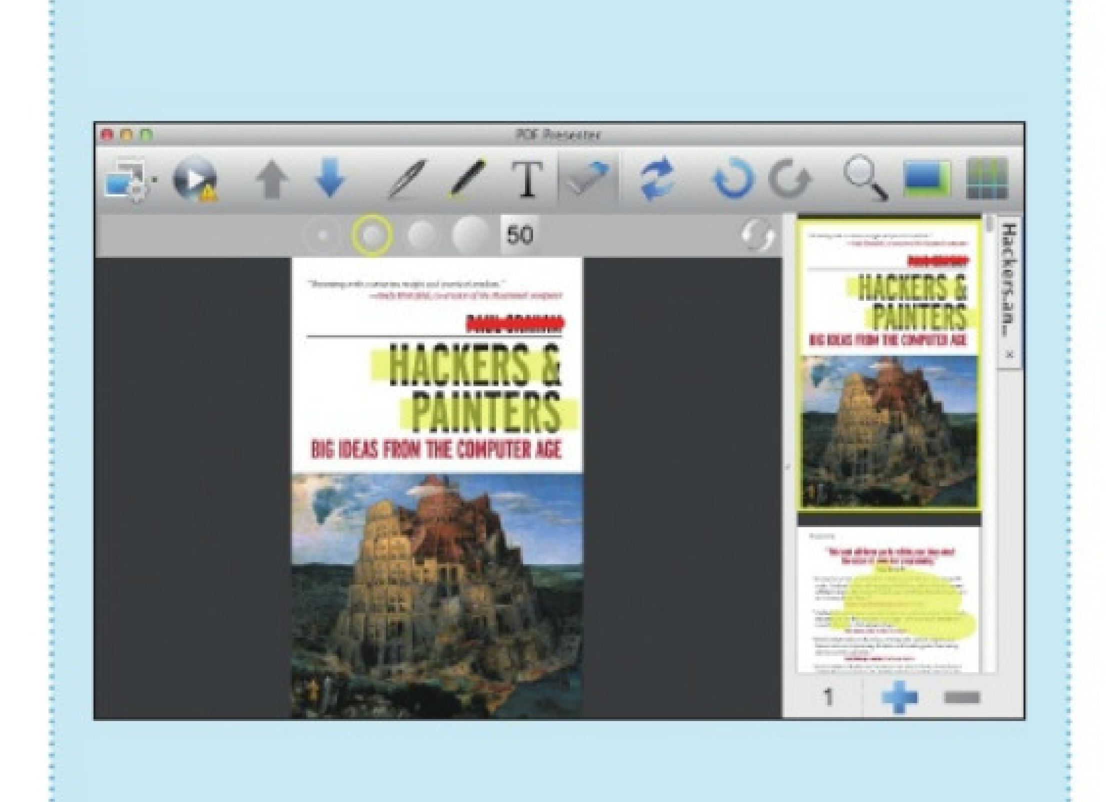


基于内容的图像识别技术如今早已成为了各大主流搜索引擎常见的服务之一，但这并不意味着相同领域内的垂直搜索服务已经毫无价值——pictriev的功能有效地证明了这项理论的正确性。利用这款工具，我们可以轻松地搜索出“那些长相与我颇为神似的名人或大众”，无论是单纯的娱乐还是较为正经的检索研究，pictriev都是一款相当实用的在线工具。



“这是个最好的时代！”笔者最近常听朋友这样谈论如今的互联网。没错，这是个最好的创业时代，中国互联网从来没有像今天这样有着无比低廉的创业成本，软件、硬件、网络服务一应俱全，从域名、服务器、代码托管，到开放平台、数据接入……刚开始你只需投入很少的钱来搭建平台，然后利用开放平台接入用户，产品就能立刻上线。会写代码的“程序猿”不在这个时代留下些什么将是多大的遗憾啊！当然，你肯定还会担心“各路门派”伺机抄袭你的绝妙创意，也许几个月就能克隆出一个让你哭笑不得的“怪胎”。但那些人复制的只是皮毛，代码中的灵魂是永远属于你的。

■小众软件 大笨钟



幻灯片形式播放PDF——PDF Presenter

□大小：28MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://sourceforge.net/projects/pdfpresenter/

一提到播放幻灯片，我们首先就会想到微软的PowerPoint软件，PPT等格式的文件才可以一页一页地在屏幕上播放，而通过PDF Presenter则能使PDF文件也可以做到演示幻灯片的效果。

除了播放以外，PDF Presenter还可以在PDF文件上用不同颜色进行标注或注释等操作。使用该软件必须外接显示器才可以播放，同时你可以随意对正在展示的屏幕内容进行标注，还可以对画面进行局部放大，操作起来非常直观。程序由JAVA编写，支持Windows/Linux/Mac三大主流操作系统。

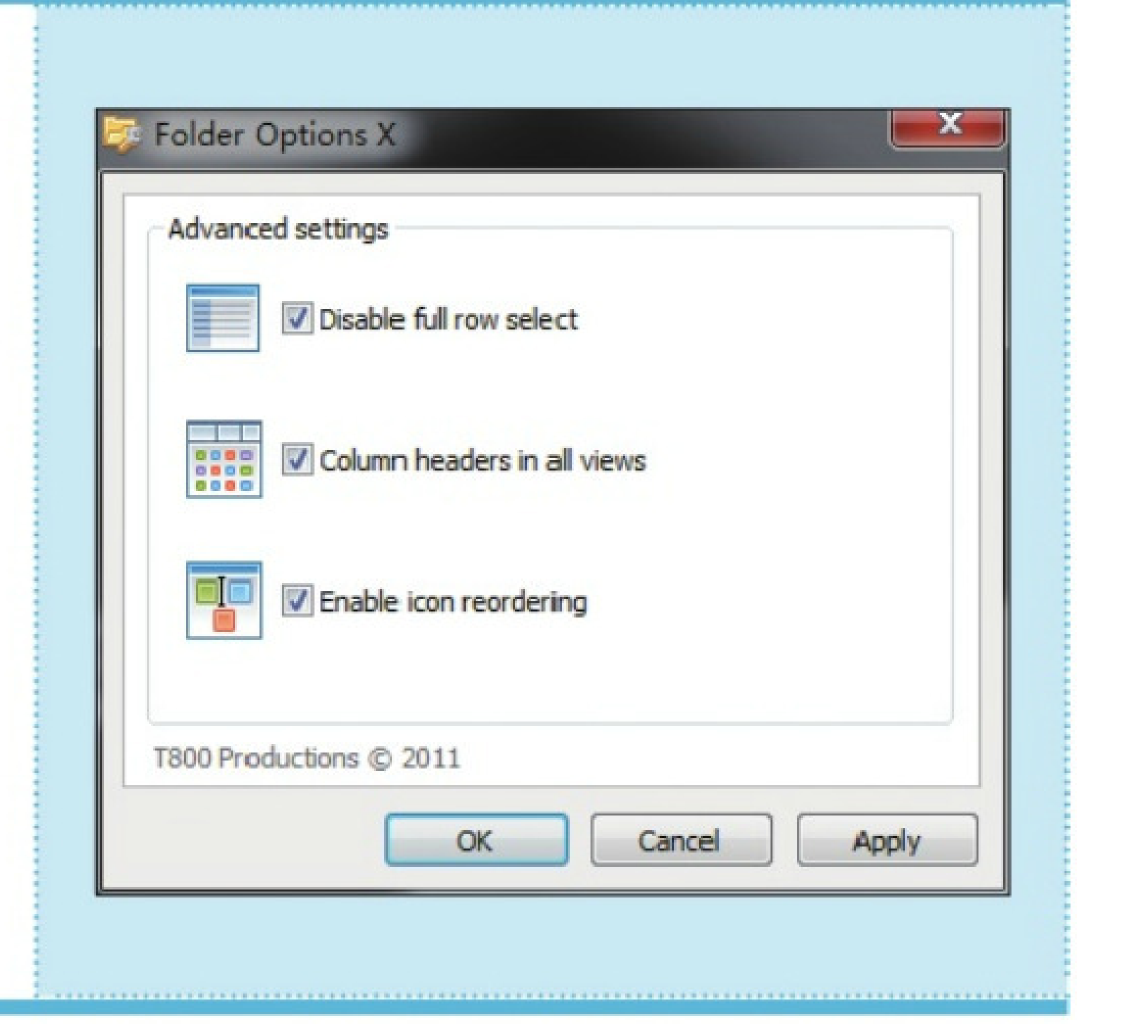
强化文件夹功能——Folder Options X

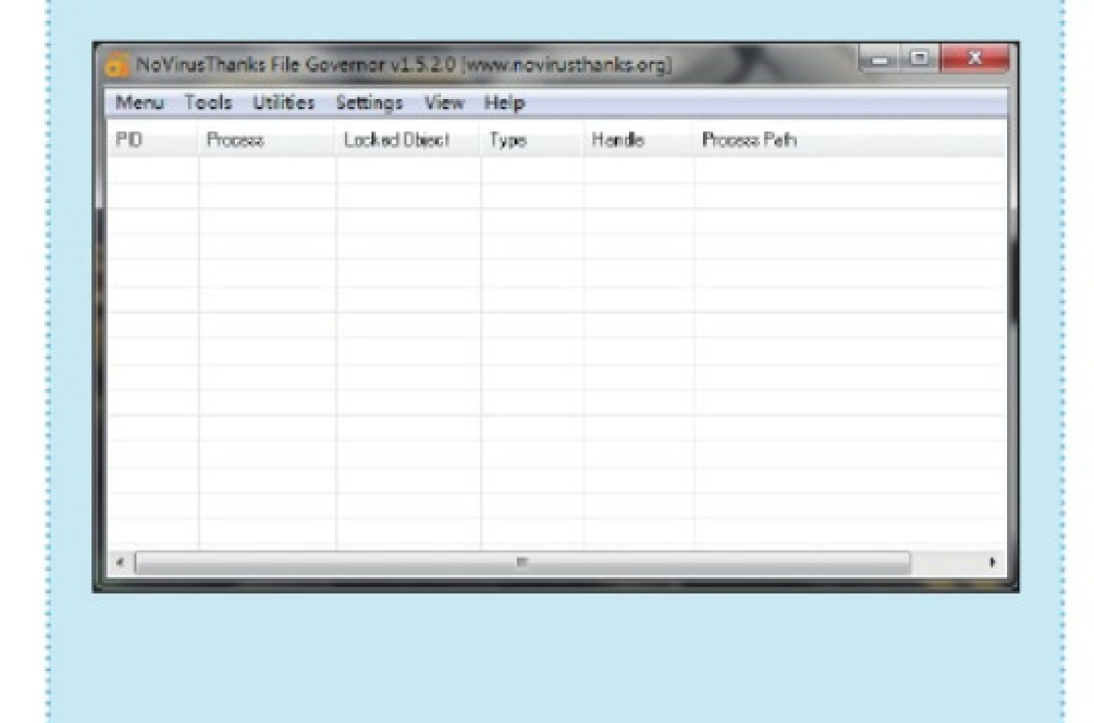
□大小：16MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://free-sk.t-com.hr/T800/software/FolderOptions.htm

Folder Options X是一款免费的文件夹功能增强小工具，它可以让你操作文件更加直观、方便，主要分为“Disable full row select”“Column headers in all views”和“Enable icon reordering”三大功能。

第一项功能用来关闭整行选取，专门为偏执狂设计，可有可无。第二项功能开启后会让列标题在所有视图中都会显示，有名称、日期、类型和大小等栏位，对文件夹进行排序将更加容易。第三项则允许在没有排序的情况下调整文件顺序，而且当你关闭文件夹时候，次序会被记忆，非常适合用来调整照片文件夹。





解除已锁定文件限制——NoVirusThanks File Governor

□大小：3.5MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.novirusthanks.org/product/file-governor/

在Windows系统中，用户常常会遇到“无法删除文件夹：文件正在被另一个人或程序使用”“无法删除文件，访问被拒绝”“此文件正由另一应用程序或用户使用”等情况，令人十分恼火。NoVirusThanks File Governor是一款专门用来对付如U盘无法卸载、文件无法删除等问题的文件/文件夹解锁工具，支持32位和64位系统。它最贴心的是可以添加到右键的“发送到”菜单，以后遇到“巍然不动”的文件只需右键选择“发送到NoVirusThanks”就能自动解除锁定了。如果依旧无法解决问题，那么只好使用笔者的绝招——重启电脑吧！



自动添加MP3的ID3信息——Quintessential Media Player

□**大小：**4.4MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://www.quinnware.com/index.php

相信每个人的电脑、手机里或多或少总会有几首MP3音乐文件，而承担记录歌曲名、歌手、专辑、年份等信息的ID3标签就显得尤其重要，如果你的手机显示歌曲名总是乱码，十有八九是由于ID3信息错误导致。Quintessential Media Player播放器自带Gracenote插件，将歌曲导入软件的媒体库，程序就开始对没有ID3信息的文件进行自动扫描，几分钟后用户只要确认下信息准确与否（由于Gracenote数据库非常庞大，其识别准确率很高），并选择“Write Info to Files Tags”写入文件，你的MP3文件就拥有了完整的ID3信息了！

便携Java系统运行环境——jPortable

□**大小：**430kB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://www.lovebizhi.com/windows.html

有很多出色的程序是用JAVA语言编写的，这类程序在没有安装JAVA环境的电脑上是无法运行的，而且很多办公电脑也有限制，或者许多人根本不愿意将那个“大家伙”安装在电脑里，使用jPortable则可以变通地解决问题。

jPortable会下载完整的JAVA相关文件，但不会对系统有任何改动。当需要运行JAVA程序时，只需将此文件夹改名为JRE放到程序根目录即可。还有一个一劳永逸的办法是把该文件夹添加入到系统变量，这样所有的JAVA程序都可以在没有安装JAVA的情况下运行了。



舒适快捷的RSS阅读器——QuitRSS

□**大小：**14.2MB □**授权：**免费 □**语言：**英文

□**下载：**http://code.google.com/p/quite-rss/

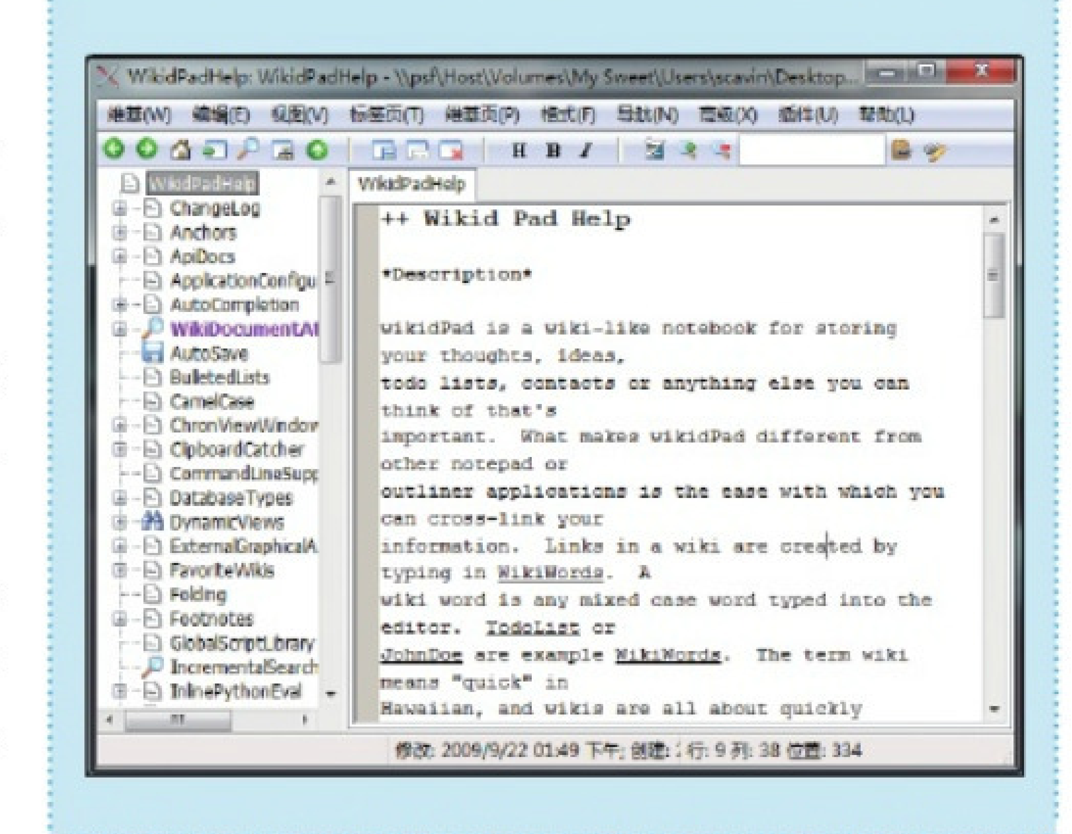
RSS是一种信息来源格式规范，在博客流行的黄金时期非常普及，但由于缺乏互动社交功能，目前已经趋向幕后，不过使用RSS获得新闻依旧是很多人的重要来源。通过RSS阅读器，你可以在一个网站或者客户端中浏览到多个网站的实时内容，而不必前往该网站。QuitRSS是一款开源简易的RSS阅读器，内嵌WebKit内核浏览器，可以迅速显示内容，支持众多的快捷键、过滤已读/未读内容、显示/关闭图片、对喜欢的内容加星、批量导入/导出RSS地址等，对于一般阅读来讲功能已经足够。

创建你的个人本地Wiki记事本——WikidPad

□**大小：**8.0MB □**授权：**免费 □**语言：**中文

□**下载：**http://wikidpad.sourceforge.net/

Wiki是一种可供多人协作的超文本系统，它允许任何人快速且轻易地添加、删除和编辑所有内容，最著名的Wiki网站则是众所周知的维基百科。WikidPad把Wiki系统搬到了本地，你可以用它创建一个属于自己的私密的Wiki记事本，可以将你的想法、待办事项或者笔记记录下来。WikidPad支持自动识别超级链接、查看历史版本、支持子页面及目录树、导出HTML文件等功能。对于普通用户，Wiki上手有一定难度，需要熟悉其书写习惯，比如方括号是用来添加超链接，星号是用来加粗字体等。一旦掌握就可以用WikidPad来管理你的个人信息了。





假如你熟悉各种编程语言并决定开发一款智能手机软件，要求必须能赚到钱或者圈到很多用户，你认为选择哪种类型的应用最有可能成功呢？按常理来说，你很可能会做一款独特的输入法、个性十足的相机、快捷的Email或短信客户端或者流畅的浏览器……以上这些都是手机上必不可少的软件。但现实却是，这类核心应用的市场几乎已被大公司瓜分殆尽了，你的产品或许更出色但用户不一定买账。真正能让普通开发者赚到钱的，往往是一些比较另类的题材。假如你有一个绝妙的创意就赶紧想办法付诸实践吧，说不定会有超出期望的回报呢！

■辽宁 马卡

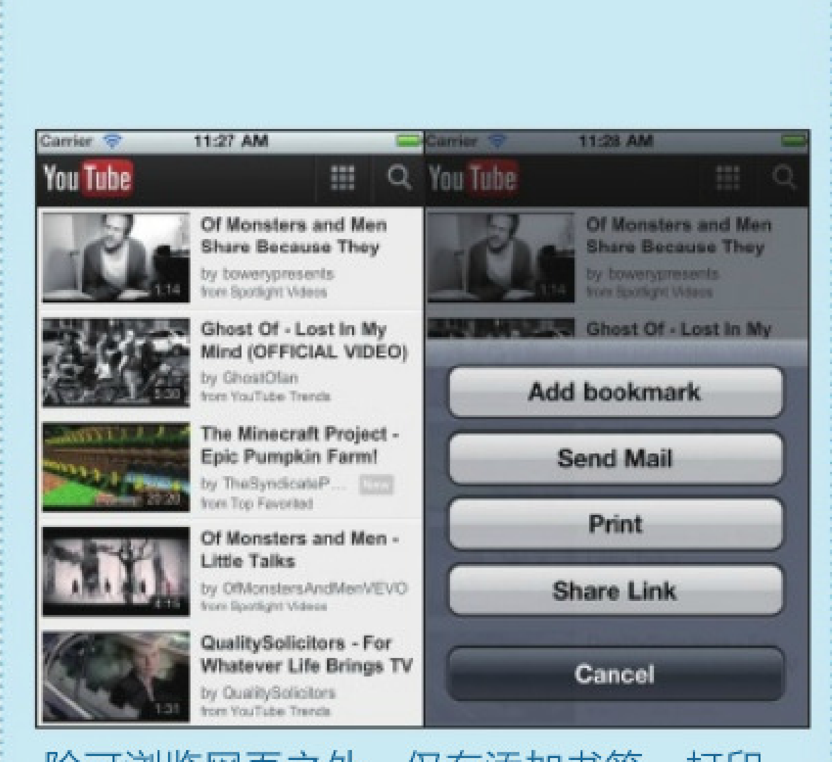
畅游全世界网络——Frejus Browser

□大小：0.9MB □下载：http://t.cn/zO1eRVg

由于各种原因，一些国外知名网站无法在国内访问，尽管没有它们算不上是多么可惜的事情，但我们有时候的确想看看身在国外的亲人照片，或者和他们在网上聊聊家常。在移动平台上，一个简单的解决方案就是使用集成代理功能的浏览器，例如Frejus Browser。

Frejus Browser的免费版提供最高40kB/s带宽，日常浏览页面不成问题，但看视频还是比较吃力。目前该浏览器功能十分有限，但因为刚刚上架不久服务器负载较小，所以性能相当出色。笔者测试时浏览页面速度极快，远超同类软件Puffin Free。

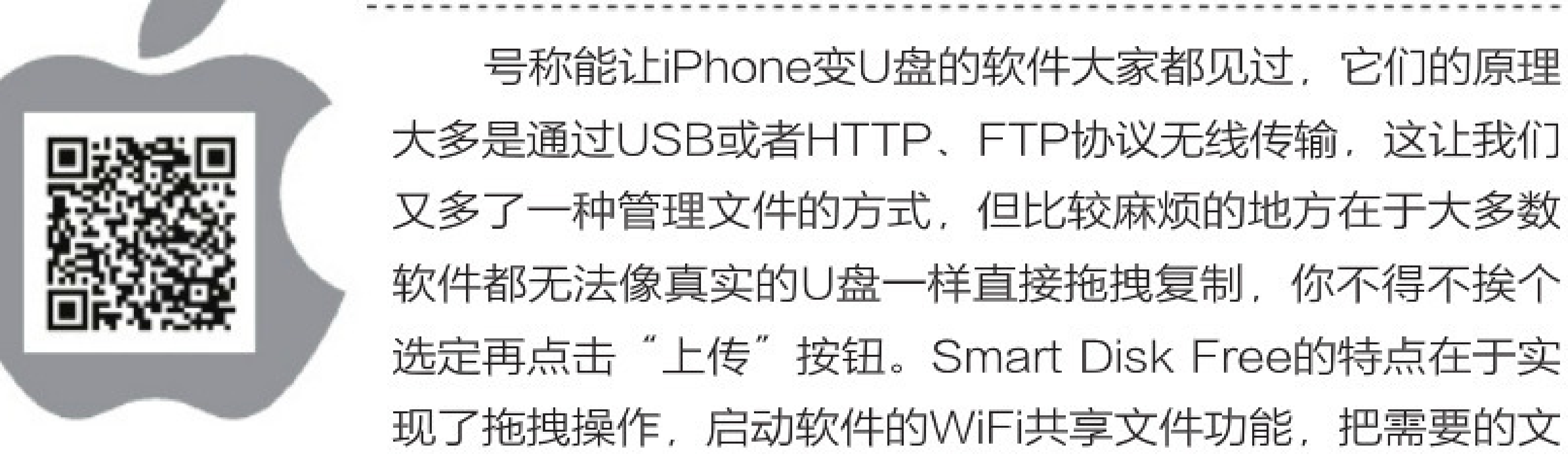
点评：免费版承诺的40kB/s带宽是个不小的诱惑，如果服务质量始终能保持如此出色的话，完全可不用购买高带宽的收费版。



除可浏览网页之外，仅有添加书签、打印、分享链接功能

拖拽复制文件——Smart Disk Free

□大小：5.7MB □下载：http://t.cn/zO1rY3r



号称能让iPhone变U盘的软件大家都见过，它们的原理大多是通过USB或者HTTP、FTP协议无线传输，这让我们又多了一种管理文件的方式，但比较麻烦的地方在于大多数软件都无法像真实的U盘一样直接拖拽复制，你不得不挨个选定再点击“上传”按钮。Smart Disk Free的特点在于实现了拖拽操作，启动软件的WiFi共享文件功能，把需要的文件直接拽到特定网页中，程序就会自动开始上传了。Smart Disk Free还支持浏览多种视频、音频、图像和文档文件，笔者测试时发现如果图片尺寸过大，预览时程序容易崩溃，嵌入Word文档中的图片也会无法显示出来。

点评：软件完全免费且无广告，支持拖拽操作让复制多个文件变得更容易，还可以在程序内调用相机或编辑文档。

软件界面为简洁的线条风格，既节省内存又提高了运行速度

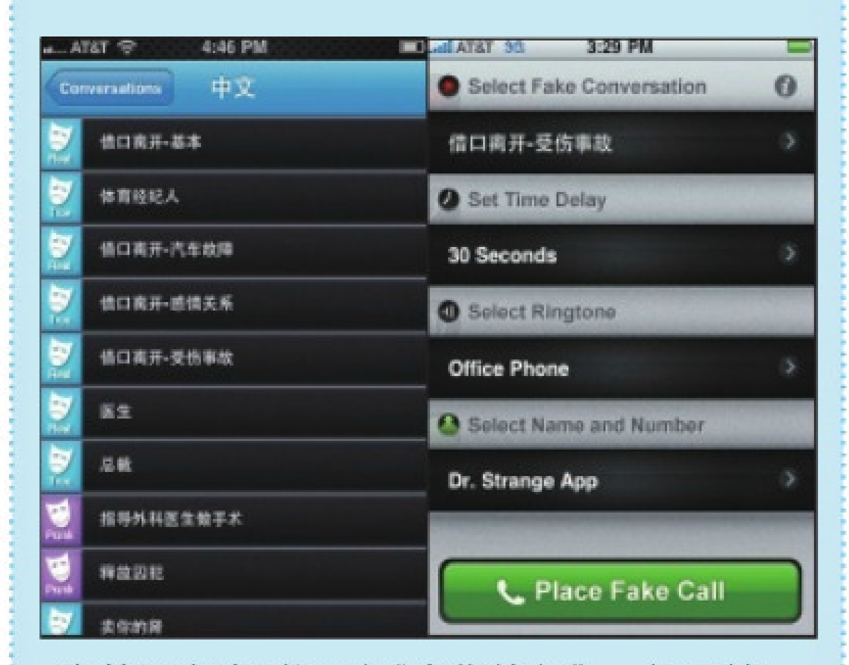
有事，先走啦——Fake Convrsation

□大小：8.2MB □下载：http://t.cn/zOHStbM



相信大家在参加一些聚会的时候都会遇到如下的情形：酒足饭饱后本想早早回家休息，无奈又有朋友提出要去吃夜宵或者想和你抱膝长谈至深夜。碍于面子，你无法直截了当地回绝他的好意，怎样找个借口离开呢？使用“Fake Conversation”或许是个明智之选，它能够模拟来电的情况，可自定义来电人姓名、响铃甚至是对话内容，利用以假乱真的对话模拟一个紧急事件，之后迅速“逃离现场”，丝毫不会伤害朋友间的感情。软件启动后，直接点击一个图标来编辑虚拟来电的信息，之后一定别忘了设置好“Time Delay”（延迟时间），笔者推荐30秒即可。

点评：一款不含任何广告的免费软件，比较可惜的是目前未提供中文版。



竟然还有个对话叫“卖你的肾”，好可怕！

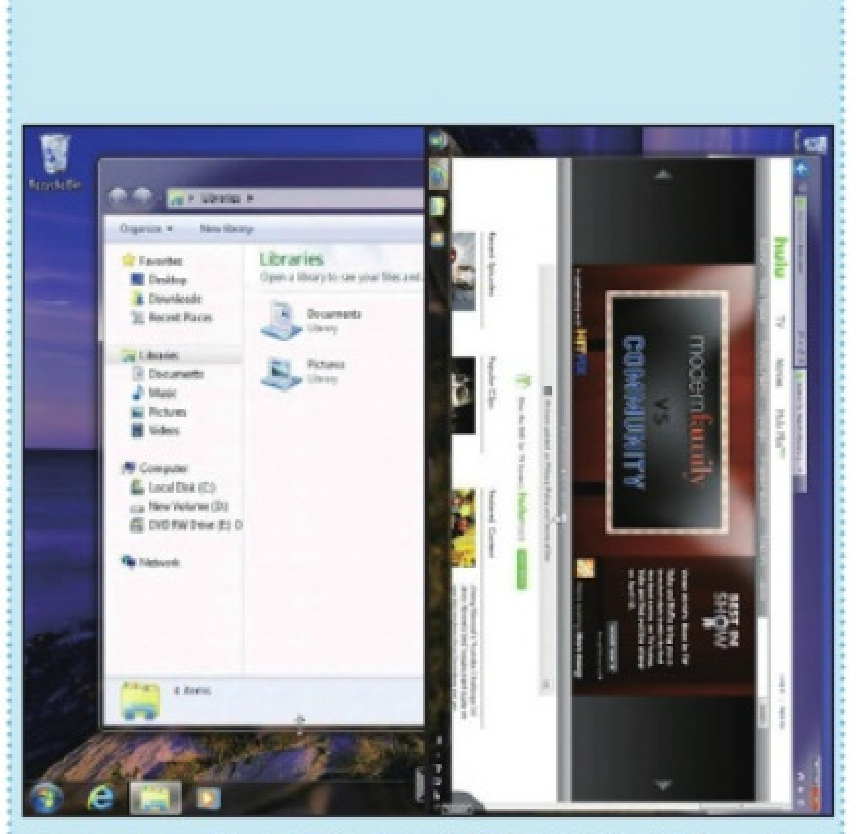
随时随地玩暗黑——Splashtop Remote Desktop

□大小：215kB □下载：http://t.cn/zOQOGiI

“暗黑3”从上市到现在以来热度一直很高，除了许多老玩家纷纷慷慨解囊之外，很多新玩家也踊跃加入大军。如此一来许多公司老板不高兴了，因为员工总是在上班时间偷偷玩游戏，于是下达禁令，要么乖乖卸载游戏，要么明天就可以不用来了。有没有什么办法呢？如果你有Android平板，我们就用它玩暗黑吧！

Splashtop Remote Desktop可以让你在平板上轻松操控各种流行游戏，首先在电脑上安装服务端并设定访问密码，之后启动平板上的客户端就会自动找到电脑，点击图标进入就可以操作了。如果你有无线键盘和鼠标就可以带上平板躲进角落无声无息地畅快游戏！比较体贴的是，Splashtop能传输图像和声音，服务端则自动静音。

点评：普通版需要将游戏设为窗口模式才能进行游戏，如果遇到不流畅的情况可在软件中切换为电影模式降低画质。



Splashtop的主要作用还是远程控制电脑，你可以浏览公司的内部资料或继续之前中断的工作

别来骚扰我——搜狗号码通

□大小：723kB □下载：http://t.cn/zOjIvYs

“您好，我们有个限时优惠套餐，机会难得……”“先生，你还记得我吗？我是你的小学同学啊！”……几乎每天我们都会接到这种奇怪的骚扰电话，有的推销保险，有的试图骗钱，令人十分讨厌。愤怒之余普通的应对办法会直接将这些号码加入黑名单，可是他们总会换个新号重新打过来……无奈之下只好求助特殊工具——搜狗号码通。

官方宣称，该软件的数据库一共有800万个号码信息，而且数量还在稳步增加。当有电话打入时，搜狗号码通会自动联网进行查询，如果是骚扰电话就会直接屏蔽掉；如果没有在数据库中查询到，软件则会提示用户对来电进行分类。每次遇到新的骚扰号码你就可以把它记录下来，当同样号码打给其他使用该软件用户时，你的选择就能帮到别人了！

点评：该软件需联网查询数据库信息，不过消耗的流量并不多，每次只要1kB左右，推荐给那些饱受骚扰之苦的用户。

不单能拦截来电还能拦截垃圾短信

便捷手势操控——My Gesture



□大小：215kB □下载：http://t.cn/zO1kj3D

这款软件的全名叫My Gesture Shortcut Launcher，顾名思义，它可以将常用操作自定义为手势，需要时在屏幕上一画就能实现。试想一下，我们每天都要给恋人打几个电话或者访问不同的网站，只要使用软件设定好手势，随手一画就能取代这些日常操作，是不是很方便呢？比如你想让手机明白“心型图案就是拨打恋人电话”，那么只需画一个心型再将操作设为拨打相应的电话，需要时调出软件的输入界面画个心型图案就完成了。同理，你也可以用“Q”符号代表运行QQ，或者画个“W”代表开启或关闭WiFi。

点评：厌烦了一遍遍输入网址和查找号码？不如现在就改变一下吧！软件本身为英文界面，但操作一点儿也不复杂，并且有国内小组制作了汉化版。



汉化版使用起来更是得心应手





■北京 墨汁做寿

5月的联想

这是一个非常惬意的5月，北京的气温、雨水、阳光、微风都让人相当愉快，是笔者印象中这几年来最舒适的5月份。对于联想集团，这或许也是个让人印象深刻的5月吧。

英特尔筹划了几年的X86芯片手机，首先选择了国内市场，联想的K800也成为了第一个商品化的型号。同一个月中，与联想关系密切的联合绿动eBOX，也终于修成正果，推出了正式产品CT510，且功能变得更加全面。

这两款产品对联想公司来说，应该都是完成了几年的夙愿，但却都因为自身的新概念，受到了很多质疑。K800手机受到的质疑主要是处理器的功耗和效能，以及由此带来的续航时间、发热量等问题，更多的是针对英特尔芯片。联合绿动CT510则因为崭新的定位和某些人的偏见而被冠上了山寨、低能等头衔。



在线杂志、在线教育、社交、影视点播等服务恐怕是传统游戏机（至少是国内使用方式的那些游戏主机）无法提供的

当然必须承认，能拥有PS3、XBOX360这样超越时代的游戏平台，是国内玩家的梦想，但我们也应该知道，这些产品的开发都是在相关厂商的特殊支持下进行的，主要配件在上市前，甚至定型前就已经提供了虚拟机等设备供软硬开发者使用，国内的厂商根本不可能获得这样的支持。从目前CT510的游戏和应用来看，其配置实在已不算低，基于Windows XP的操作系统成型后，它也完全可以轻松地升级硬件。其实笔者认为它在外设方面的升级需求也远高于核心硬件，笔者宁愿先获得能够震动的手套或手柄来提升拳击等游戏的回馈感。

至于更高端处理器和独立显卡——等到有人愿意为国产主机开发光晕N代或最终幻想N代的时候，相信联合绿动肯定也会很痛快地升级到智能酷睿N代和GeForce GTX N800。等到那时候，大概大家也会去购买正版游戏，并以不到两千元的价格买到联合绿动的游戏主机了吧，这一天什么时候才能到来呢？



诺基亚超强照相手机国内上市

6月1日诺基亚808纯景PureView登陆中国，纯景PureView技术代表着诺基亚最高水平的智能手机影像体验，将4100万超高分辨率大尺寸感光组件和高性能卡尔蔡司光学认证镜头相结合，与诺基亚开发的专有影像算法融为一体。诺基亚808摄像头支持3倍静态图像和4倍全高清1080p视频变焦；“像素超采样”技术可将7个像素合并为一个超级像素，有助于降低图像噪点。目前诺基亚808纯景PureView的售价为4699元人民币。

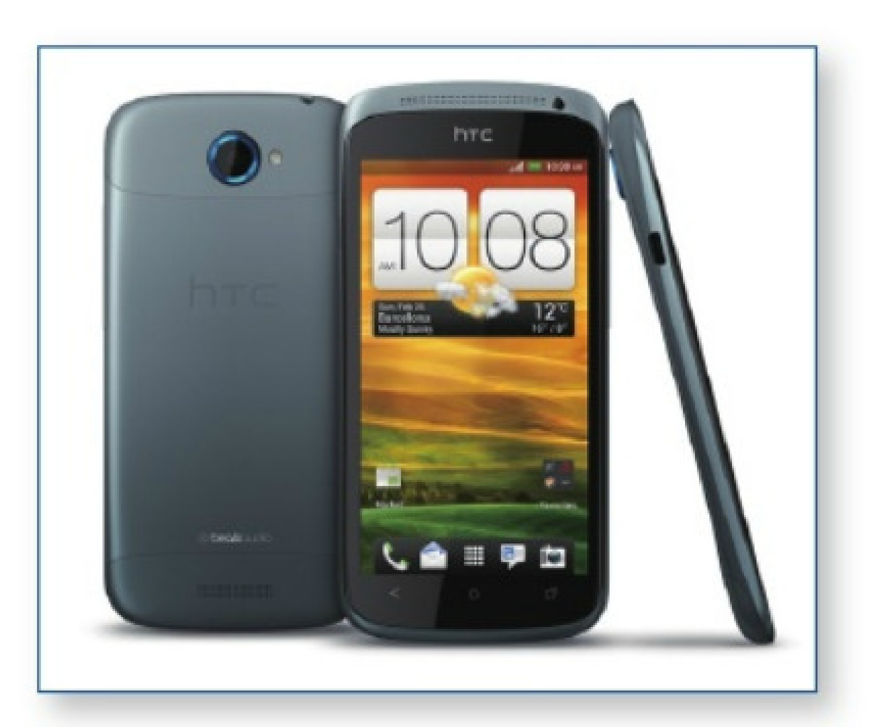
谷歌完成收购摩托罗拉移动技术

谷歌公司近日宣布对摩托罗拉移动技术控股公司的收购已经完成，希望通过此项收购继续推进Android生态系统的发展、加强在移动计算领域的竞争力。收购完成后，Android系统将继续保持开源性，摩托罗拉移动技术将作为谷歌的独立业务运行。Sanjay Jha不再担任摩托罗拉移动技术公司首席执行官，新的摩托罗拉移动技术首席执行官由之前担任谷歌美洲区总裁的Dennis Woodside担任。据称摩托罗拉也将把竞争策略转换为推出较少的精品型号，不过最近仍继续扩展的defy系列（如图中的XT535），却让人感到其转型恐怕仍需相当的时间和努力。



HTC One S登场

6月8日HTC One S在国内开展了首销活动。7.9mm厚的金属材质机身，不足120g的重量使其成为HTC产品系列中最纤薄、时尚的智能手机。4.3英寸qHD分辨率屏幕和双核处理器则为用户带来了靓丽的图像和畅快的使用感，成为出色的随身娱乐中心。





iPad mini临近

据称更小尺寸的iPad已开始正式投产，很可能在6月中旬的苹果开发者大会（WWDC）上公布，它将采用7.85英寸屏幕，可能采用视网膜屏幕或1024×768分辨率。从之前透露出的消息看，苹果已经接收了相应尺寸的液晶屏，并开始在富士康投入生产，发售时间大约是8月份。

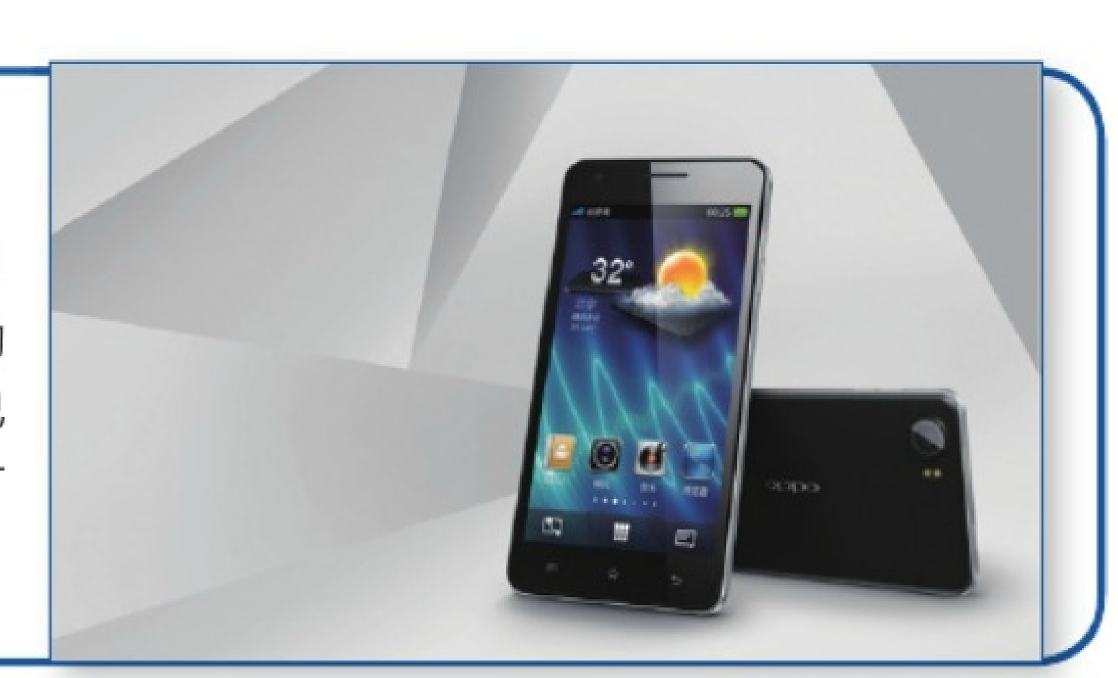


Android 5.0将临

曾广受期待的Android 4.0在市场的普及速度明显不足，Android 5.0系统（代号Jelly Bean果冻豆）却已经开始不断地泄露各种消息。这款系统将在今年第二季度发布，特别为平板电脑优化，同时还捆绑了谷歌Chrome系统。Android 5设备可实现双系统功能，既能安装安卓5.0系统，也能把Chrome系统植入Windows 8设备内，用户无需关机就可进行系统切换。借助Android 5.0系统，谷歌可能会更深的涉足笔记本和上网本操作系统。

国产重量级手机集中上市

6月初将成为国产智能手机的狂欢，魅族四核手机于6月11日紧随三星Galaxy S Ⅲ上市，还有性价比超高的盛大手机、超薄的OPPO Find（如图）、360与华为合作的“闪耀”，再加上首批已发货的小米青春版等，国产智能手机厂商最近几乎抢走了海外大厂的风头。



头牌新闻

首款Intel Inside智能手机联想乐Phone K800上市

■本刊记者 魔之左手

5月30日，首款Intel Inside智能手机——联想乐Phone K800在中国市场正式上市，售价为3299元人民币。这款智能手机的出现为中国手机用户带来了差异化的高性能体验。它采用Android 2.3.7版本操作系统，内置1GB RAM和16GB ROM，配备4.5英寸IPS全视角大屏，以及800万像素后置摄像头和130万像素前置摄像头。它采用1.6GHz英特尔凌动处理器和400MHz GPU，支持超线程技术，具备先进的多任务处理能力，可同时运行多个应用程序，并平滑顺畅地进行切换，支持1080P视频播放。另外其英特尔XMM6260平台支持21兆HSPA+网络，可以带来更加快速、稳定的上网体验，32nm制程芯片的低功耗令乐Phone K800的电池续航时间更长。


英特尔公司全球副总裁兼中国区总裁杨叙致辞

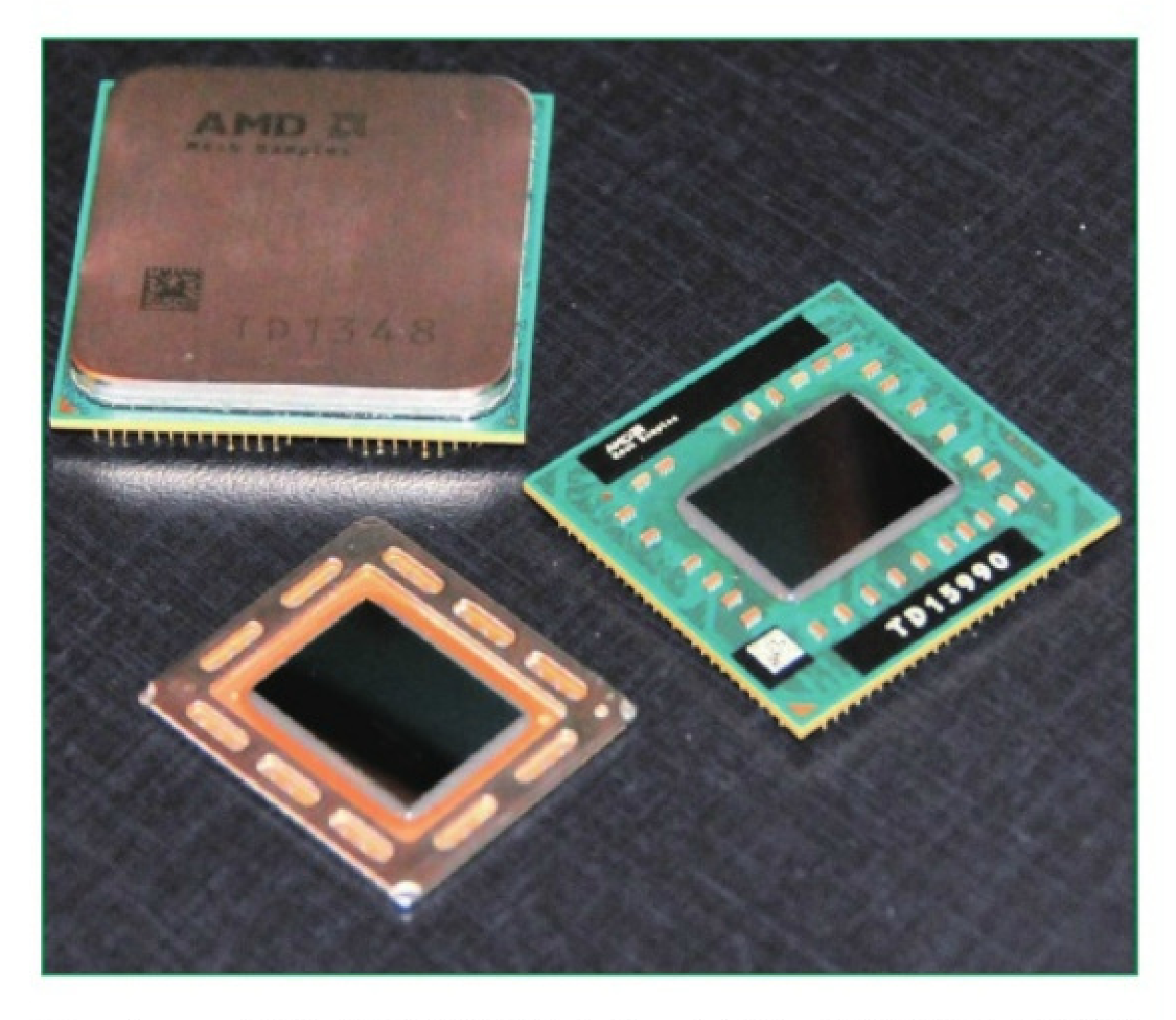
“作为联想首款Intel Inside智能手机，乐Phone K800的上市具有里程碑意义。”联想集团高级副总裁、中国区总裁陈旭东表示，“乐Phone K800是联想‘PC+时代’战略布局的又一次创新实践，更是联想智能手机细分市场策略的一次重要延展。未来，联想和英特尔将继续深化合作，融合各自技术与资源优势，推出更多更好的产品，共拓移动互联新领域。”

“2012年是英特尔证明自己的一年。随着乐Phone K800的正式上市，我们将英特尔计算的优势成功延伸到智能手机之中。”英特尔公司全球副总裁兼中国区总裁杨叙表示，“英特尔正大力拓展智能手机产品线和生态系统，寻求更广泛的合作。面对全球智能手机市场爆发式的增长，尤其中国已是最大的智能手机市场，英特尔希望深化与本地产业合作伙伴的协同创新，开发优秀的智能手机技术、产品和应用模式并推向世界。”

硬件店

新一代AMD A系列APU荣获2012年台北电脑展“最佳选择奖”

AMD公司宣布AMD A系列APU（加速处理器）荣获2012年台北电脑展“最佳选择奖”。第二代AMD A系列APU采用了AMD多核x86 CPU核心架构和AMD Radeon HD 7000系列显卡。与第一代AMD A系列APU相比，效率提升29%，图形性能提高56%，能够实现长达12小时的电池续航。无论是娱乐、游戏还是移动性，APU性能表现都很理想。



Razer推出《战地3》定制耳麦

5月底，Razer（雷蛇）宣布推出《战地3》定制耳麦Razer BlackShark旋风黑鲨。这款产品是受到军队飞行员耳麦的启发而设计，且拥有独特的《战地3》风格，长时间佩戴依然感觉舒适。可拆卸的挂式麦克风带来更好的便携性，其密封的仿皮质耳罩能有效隔离烦人的环境噪音，使玩家专注于游戏。



台北国际电脑展，超极本狂潮再度来袭

采用第三代智能英特尔酷睿处理器的超极本产品全面亮相2012年台北国际电脑展。它们具备强大的3D图形功能，能够在17W超低压处理器上将媒体与图形处理性能提升一倍（相比上一代产品）。未来，触屏和变形超极本将陆续问世。目前已有

30台左右支持触屏控制的产品正在作上市前的准备。

SP广颖电通Technology T10固态硬盘亮相

SP广颖电通于5月发表了一款强调独特设计感的SATA2固态硬盘——Technology T10。新品T10继承了该产品线既有的绝佳稳定性以及优异的传输功效，读取速度最高可至278MB/s，与此同时洗炼的铝合金工艺质感搭配知性优雅的银灰色外壳，烘托出了“轻时尚”的全新概念。

BitFenix发布玩家级Mini-ITX机箱Prodigy

BitFenix在5月份推出第一个玩家级Mini-ITX机箱Prodigy。它采用模块化设计，提供了5个3.5英寸或2.5英寸



硬盘，能够搭载长度达320mm的显卡、塔型CPU散热器或者240mm的水冷散热器。另外它还支持标准ATX电源，进风口带有防尘滤网，硬盘架采用免工具安装方式，内部结构的边缘都有防割处理，防止线路及双手在组装时受到伤害。

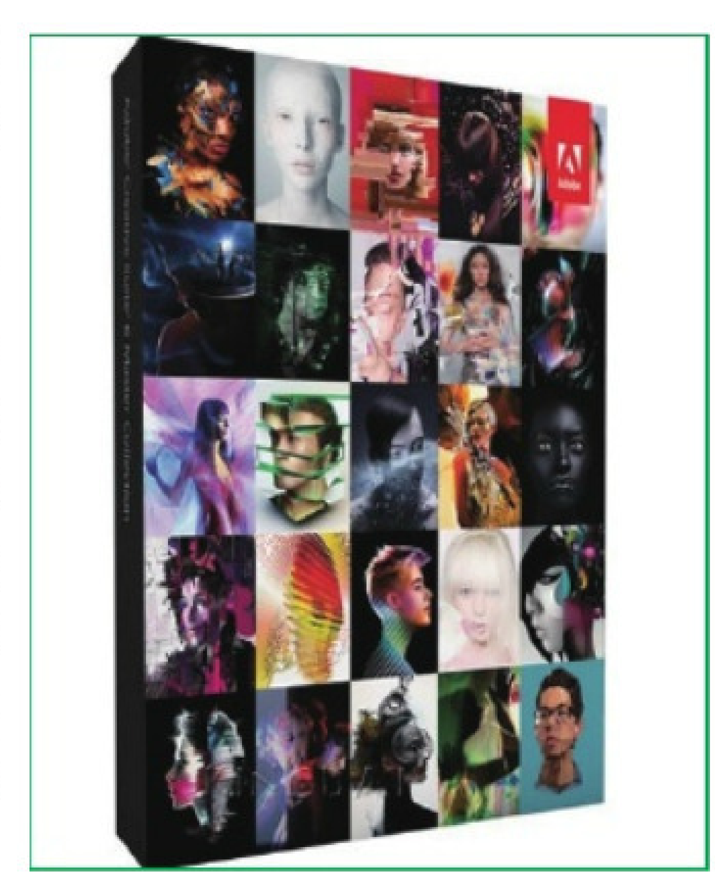
希捷收购高端存储厂商LaCie

5月25日，希捷科技公司和LaCie公司宣布签订协议，由希捷收购LaCie的控股权益。本次交易将整合两家公司高度互补的产品技术，把LaCie优质的品牌消费性存储解决方案、网络直连存储解决方案和软件产品系列结合到希捷的主流消费性存储产品系列之中去。此次整合将加速希捷扩展消费性存储市场增长战略的实施，并将给希捷带来强大的工程技术和软件开发能力。

软件圈

Adobe Creative Suite 6为中国高校师生打造定制版本

6月1日，Adobe系统公司在中国发布了针对高等教育机构教职员工、教师和高校学生的Adobe Creative Suite 6师生版软件。作为Adobe创意大学计划（ACU）的一部分，这款新产品及其辅助教育资源将帮助高等教育机构，让学生们更好地投身于未来数字化、全球化的就业市场。本次发布的版本包含了7款CS6的尖端产品和2个创意套件。在中国，自Adobe创意大学计划于2010年开始实施以来，已有超过8万名学生获得认证，480名教师接受了培训，并有200所学校加入了该项目。



卡巴斯基推出中小学生健康上网软件

5月中旬，卡巴斯基推出了中小学生健康上网软件PURE，并开始面向全国家长发起“关注中小学生健康上网，有你、有卡巴——诚邀万名家长新品公测”活动。此软件可以全面解除孩子面临的各种互联网威胁，为家长监管孩子健康上网构筑起一个纯净的“网络世界”。通过这款软件，家长只需通过主机对孩子进行上网管理、实时监控，而并不需要直接接触孩子的电脑，从而让孩子畅享健康、快乐的网络生活。

网络帮

CC视频引领传媒行业技术创新

5月29日，由CC视频主办的“全媒体时代技术创新与应用研讨会”在北京富力万丽酒店举行。会上，各界人士围绕“全媒体时代技术创新与应用”的核心主题展开交流探讨。大家认为，在我国文化繁荣发展的背景下，面对行业格局的深刻变革，传媒业应该顺应新形势，进一步加强改革与创新，加强自身的运营整合能力和可持续发展能力。京华时报总编辑李洪洋、DCCI互联网数据中心总裁胡延平、VIVA无线新媒体COO王洁明、CC视频CEO张远等出席研讨会并发表了讲话。



CC视频CEO张远在研讨会上演讲

CNNIC开放个人cn域名注册

5月28日，中国互联网络信息中心（CNNIC）正式对外宣布，将从5月29日起实施修订后的《中国互联网络信息中心域名注册实施细则》。自然人将获得“.CN”和“.中国”域名的申请资格。此次修订修改了原《细则》中第十四条中关于域名注册主体的规定，并增加专门章节对域名注册信息的保护进行阐述，同时还针对域名注册、转移、续费等环节进行了解释和完善。

晶合快评

从朋克到“D丝”

■晶合实验室 Enigma

若未来不复存在
罪孽又从何谈起
我们是垃圾箱里的花朵
我们是人类社会的毒药
我们是未来
你的未来

——《上帝拯救女王》

1977年，当失业的浪潮席卷大不列颠三岛、萎靡不振的气息在英国中下层劳工阶级中四散弥漫的时候，一曲暴躁、愤怒且充满自我毁灭论调的旋律开始出现在电台听众的耳边。人们在震惊于这个犹如咆哮的声音肆无忌惮地抨击“所有一切”的时候，一股状似失控的浪潮开始悄无声息地出现在所有当事人的面前，以势不可挡的气势冲垮了“爱与和平”的温和主张。一夜之间，嬉皮士变成了“不再符合时代潮流”的陈词滥调，冲动、尖锐、妄自尊大却又无比浅薄的朋克主义成为了那个时代年轻一辈的精神图腾。然而，不等那些惊魂未定的评论家发出“垮掉的一代让位给毁掉的一代”之类的高论，来势汹汹的朋克声浪突然在20世纪70年代末偃旗息鼓。目瞪口呆的经历者在不知所措之余，除了“我们的时代到底出了什么毛病”之外，再也想不出什么更合适的台词来作为结论。



文艺小壮汉Enigma

然而，虽然朋克已死，但隐藏在现象背后的精神本质却不容易消亡。半个世纪之后，在2012这个已经进入计算机网络时代的年份，一股全新的潮流开始在国内的互联网环境中流行起来。和50年前那些愤怒、激进的声音不同，这次的发言者虽然保持着与前辈如出一辙的沦丧消极立场，但自身态度却毫无攻击性可言——相比于“否定一切，攻击一切”的愤怒，他们更倾向于用毫无原则的退缩与自嘲来否认自我的价值。没错，这就是“D丝”——继“迷惘的一代”“垮掉的一代”与“自毁的一代”之后，属于信息时代的年轻一代为自己选择的身份标签。

我相信，看到这里肯定会有不少见多识广的朋友拍案而起：开什么玩笑，这种毫无反抗姿态的人群哪有什么资格去充当“朋克文化”的接班人？实际上，如果我们把目光从肤浅的表面现象上移开，用更深入的观点来对比两者，很容易就能发现其中的共性：两者的时代背景同样是高速发展与阶段性矛盾并举；两者的主力参与人群同样是位于社会底层的年轻一代；无论是反抗还是自嘲，不同时代的两辈年轻人在心态上其实是非常接近的——同样缺乏信仰，同样缺乏自尊与自信，同样面对迷茫的前途不知何去何从。最终，两者都选择了最直接的方式来表达自己的态度，区别仅仅在于朋克时代个人媒体依然是天边的浮云，找不到共鸣渠道的年轻一代只能用粗鲁的歌词与嘈杂的曲调来向所有人吼出自己的心声；而对于“D丝”这一代人来说，标榜着“人人都可以化身主角”以及“没人知道你是一条狗”的互联网早已成为了生活中不可或缺的一环，有了这条便捷的途径，绝大多数心怀不甘的“D丝”都可以轻而易举地找到相同境遇的同类互诉衷肠。如此一来，徒有其表的反抗自然变成了毫无意义的行为——既然“寻找同胞引发共鸣”早已不再是什么挑战，又何必要摆出什么声嘶力竭的姿态呢？

也许还会有人抱有顾虑，认为“D丝”难以成就大业，势必会成为阻碍时代前进的累赘。其实在我看来，这种心态纯属多虑——无论情愿与否，时间依然会一天天流逝，满腹怨言的年轻一代终有一天会长大成人，开始选择属于自己的生活方式为人生买单。不管是朋克还是“D丝”，岁月的长河最终会磨平他们性格表面的棱角，自己在年轻时选择贴在身上的标签必然会发黄、褪色成为记忆中的一张留影。现实就是如此，虽然看上去冷酷无情，但它的本质依然仁慈。



不同的时代，不同的姿态与相同的内在，年轻一代的少年心气在本质上从来没有改变过

完美世界

《降龙之剑极致版》全新版本开启竞技天下

一转眼又到了一个体育的大年，欧洲杯和奥运让无数体育爱好者纷纷摩拳擦掌准备欣赏更高更快更强更刺激的体育盛宴。在这个竞技的时节里，《降龙之剑极致版》也同时为玩家们开启了竞技之门，而且与以往不同的是，这次不管是PvP还是PvE都让人可以参与其中，大过竞技之瘾。

PvP：竞速神龙岛，首个竞速副本

什么是竞速副本？这个副本可不是玩家们优哉游哉坐着喝茶慢慢磨就能完成的副本。作为《降龙之剑极致版》全新开启的副本系统，神龙岛采用了与以往差异很大的全新的竞速副本模式。

首先进入神龙岛的要求就十分严苛——有钥匙才能进副本。每周只有在固定时间通过活动才能产生10把作为消耗品的钥匙，即只有十组人可以进入进一步的副本。

这就叫竞速？当然不是，进入副本的名额只是第一步。取得钥匙只说明你已经取得了成为“运动员”的资格，然后，准备开始和其他九组选手竞速吧。因为十组参与者中，最后能获得奖励的只有一组。

这就是《降龙之剑极致版》的神龙岛副本的关键玩法。之前也说过了，竞速副本，十组人同时进入副本，而只有最快完成副本的那一组才能被允许进入神龙岛最后的宝藏库。这时候可能玩家们就开始得意忘形了：不就一个副本吗？多研究一下攻略就好了。抱歉，这不是一个副本，嗯，准确地说，这不是“一个“副本。

《降龙之剑极致版》此次的神龙岛是一个神奇的地方，岛上分为九大区域，即九大属性，不同的属性下又有很多分支副本，因此在神龙岛上，真正考验玩家的就是随机应变能力和见招拆招的功夫，而其中最快的人，就能获得最终的奖励。

PvE：修罗竞技场

修罗竞技场的推出可以说是无数铁杆PK玩家最喜爱的功能——3v3！

3对3的打斗就被标志为小型团体配合的标杆，无论是进攻、防守、牵制、游击、行军还是突袭，三人是完成战术配合的最基本数字，3vS3成就了无数小队战斗的经典场面。被誉为最能考验团队人员素质及战术配合的3v3战斗如今也登陆了《降龙之剑极致版》，让玩家们的PK性获得了质的提升。七大职业之间的相生相克以及装备附加属性和五行之间的配合承接原本让所有喜欢2D即时战斗的玩家都沉溺其中不可自拔，而三人之间的职业配合和角色定位必然能让这种喜好更上一层楼。

《降龙之剑极致版》的3v3PK机制，就目前所知的信息来看，是采取报名制的，玩家只需要通过与皇城内的NPC“修罗场管理员”对话就能进入PvP竞技场界面。然后选择一个你看着比较顺眼的房间图标进入就行了。进入房间后，玩家就必须需要选择一个阵营颜色，3v3中一共有两种阵营，红色或者蓝色，而在阵营选择的时候，玩家就可以进行自己的战斗定位了——队友是哪些职业，对手是哪些职业，我到底该辅助还是该主导，是不是该放弃现在的队伍而去选一个更适合的组合，所有的战争计划差不多就从这里开始了。

虽然更多的玩家喜欢约上自己的好友一起组队参加3v3的比赛，但是同时也允许野人秒排的产生。无论是三人成虎，还是独狼横行，都能带给你爽快的战斗体验。当房间内满6人后，

修罗竞技场正式开始，这时无论你在何方，都会被系统提示竞技开始，并询问传送，确认后即可传送至修罗竞技场，开始PK。

进入竞技场后有5秒的缓冲时间，让竞技选手准备，这就是你最后的确认比赛环境的机会：确认队友的职业、对手的组合、竞技场的位置等信息，然后开始PK。注意，你的所有技能和道具都能对你的对手造成影响，而你的队友也同时能受到你的所有增益技能的影响（即使一开始你们并没有组队），整场比赛中所有人都不受任何PK惩罚，但同时，也无法使用普通恢复类道具。

PvP竞技和PvE竞技双管齐下，让整个竞技之夏更加火爆热烈，不管你是爱PvP还是PvE，这次都有得爽了。









多益网络

纳百川御惊雷 《神武》龙宫全解析



作为《神武》中玩家众多的门派，龙宫以定位明确、操作简单受到玩家们的青睐。今天我们就从技能、御魂法术、速度和加点等方面分析下龙宫的优势与特点，共同感受下龙宫纳百川、御惊雷的气魄。龙宫门派特色是：完成师门任务时，获得的信誉增加20%；使用攻击性法术不受负面法术抵抗率的影响。

一、技能篇

龙卷雨击：

效果：使用水系法术攻击对方多个目标；呼风唤雨技能达到一定等级后可作用多人，最多人数5

条件：呼风唤雨技能达到15级

消耗：等级×2点MP

技能到100级可以群5个，龙宫的标志性技能。龙卷雨击比魔王的飞沙走石多群1个，但每个目标的伤害略低于魔王。

龙腾：

效果：使用水系法术攻击单个目标

条件：龙腾技能达到30级

消耗：等级×2点MP

伤害略低于魔王的三味真火，在生肖、镇魔卫道等难度较高的活动中是常用技能，在副本中用龙腾主要用来点杀法抗低的怪物。

双龙戏珠：

效果：使用火系法术攻击两个目标

条件：九龙诀技能达到70级（需要完成“门派妙法”任务或使用“妙法秘籍”学习）

消耗：等级 ×2.7点MP

龙宫神技之一，双龙戏珠是PK守尸的绝佳技能，在PK中的使用次数甚至超过龙卷雨击。

龙啸九天：

效果：使用雷系法术攻击敌人，可攻击隐身的怪物和宠物，同时可能将其打出隐身状态

条件：龙威技能达到80级（需要完成“门派妙法”任务或使用“妙法 秘籍”学习）

消耗：等级×2.6点MP

这是《神武》中唯一可以直接攻击隐身的技能，运用得当有奇效。

二、御魂篇

雷神之锤：

效果：使用雷系法术攻击敌方最多6个目标

消耗：坐骑等级×3点MP 30点精气

速率：100%

冷却：3 回合

演艺派技能，技能动画超华丽，但是伤害不是很实用，是龙宫的耍酷技能，推荐给爱耍酷的龙宫同学。

千叠浪：

效果：使用水系法术忽视目标大量灵力进行攻击

消耗：坐骑等级×4点MP 60点精气

速率：100%

冷却：5回合

御魂神技之一，伤害超高，在PK中常用于点杀封系或物理。推荐喜欢PK的玩家学习。

怒龙吟：

效果：减少敌方全体一定的气血和魔法值。如果同回合目标连续受到“怒龙吟”攻击，则受到的气血和魔法值伤害 会减少

消耗：坐骑等级×4点MP 70点精气

速率：100%

冷却：5回合

又是一个逆天级的御魂法术,使敌方全体减少300血、650蓝，实际效果还要高。

三、速度篇

超龟速龙宫：装备全部加魔减敏，争取全场最慢速度。这是目前最常见的速度方案，在群P中将我方队友拉起可以躲过对方的守尸，救起一速封系甚至可以喝酒放大特技。

低速龙宫：中庸的选择，速度慢，但快过一般的法系玩家。装备选择魔敏双加，鞋子上黑宝石。这种龙宫的优点是速度可以夹在对方的普陀孩子和法系之间，起到守法系尸体作用，而且日常任务中可以比怪先出手。

高速龙宫：绝对的非主流，穿速度腰带，争取速度夹在医生和物理系之间，专业守尸。

四、加点篇

4魔1耐：比较常规的加点方案。由于《神武》中人物的耐力成长很高，再加上法系本身的法抗奇高，所以这种加点方案下的龙宫生存能力较好，适合擂台单挑。

全5魔：极端加点方案，争取输出最大化。缺点是在群P中很容易成为对方的点杀目标，建议略微提高速度，来躲过对方法师的守尸。

相比于其他混合门派，龙宫的定位非常明确：低速群法输出，如果你是喜欢边玩边看电影的休闲党，龙宫非常适合。通过对龙宫方方面面的分析，可以看得出来，虽然龙宫很容易上手，如果想把龙宫的能力发挥到淋漓尽致，优良的意识、出众的判断还是必不可少的。P



龙宫定海神针



龙宫技能：龙卷雨击

搜狐畅游 不怕神一样的对手，就怕猪一样的宠物 《桃园》宠物挑选秘诀



在《桃园》里，宠物是玩家们行走江湖必不可少的伙伴。拥有一个好宠物，我们的游戏之旅将会平坦许多。

对于新手朋友而言，“如何选择适合自己的宠物”，是他们最为关心的问题，这也是本文将会讲述的内容。

影响宠物的属性

《桃园》的宠物拥有众多属性，比如性格、资质、成长、身高、体重等。这其中，影响宠物实力与成长空间的有五大属性，即性格、资质、成长、技能与悟性。除了性格与悟性外，其他属性都可以在后期进行完善；而悟性纯粹是看人品，我们又可以给宠物合成技能，所以此属性可以无视。自此，我们可以得出一个结论：影响宠物的所有属性中，性格最为重要，其次是成长、资质与技能，最后才是悟性。

特别强调：大家一定要牢记宠物们的性格特性。宠物系统一共包含狂妄、木讷、冷静、鲁莽、坚忍、乐天、胆小、反叛、自虐九种性格，它们会随机出现在各种宠物身上。宠物们在心情极好的状态下，其性格带来的增益效果如下：

狂妄：造成伤害的能力上升15%，遭受的伤害降低15%；木讷：造成伤害的能力上升7%，遭受的伤害降低7%；冷静：遭受的伤害降低10%，命中率增加15%；鲁莽：造成伤害的能力增加20%，命中率减少5%；坚忍：遭受的伤害减少15%；乐天：造成伤害的能力增加10%，遭受的伤害降低10%；胆小：闪避增加10%，遭受的伤害降低10%，造成伤害的能力减少5%；反叛：造成伤害的能力增加10%，遭受的伤害降低10%，暴击率增加6%；自虐：造成伤害的能力增加10%，遭受的伤害降低10%，闪避率减少5%。

宠物挑选案例

了解宠物性格后，我们就可以有针对性地挑选合适的宠物了。假设一位40级的玩家需要一个肉宠下副本，他该如何选择宠物呢？首先得看宠物的性格，狂妄与坚忍的宠物最合格；其次要看宠物的成长，一般在60以上就够用了；接着看看资质，40级挑战的副本难度较高，因此宠物的耐力资质最好能在2000左右，既能应付当前的副本，也能为后期的资质合成省心许多；再接下来是技能，坚不可摧、刚强、铁壁、保护、灵识、幸运等等都是不错的“肉盾”型技能，宠物自带技能固然好，没有也别强求，宠物在成长中有几率领悟，而且我们还可以用技能书或材料宠物进行技能合成；最后就是悟性了，这个不提也罢！

不同阶段的宠物选择

不同成长阶段，适合我们的宠物也有所不用，我在这里简单讲解一下。

我们在25级以下时，无需在宝宝身上花费心思，任务送的红狼、玲珑儿等都能用，官网赠送的“四大神宠”也不错。

25级后，我们可以选择攻防俱佳的精锐士兵（出现在别有洞天三层与转境窟五层），也可以选择敏攻宠钢牙督军（出现在飘渺滩、转境窟二层与碧螺宫一层）。另外，游走在冰原与碧螺宫二、三层的花心雨蛙虽然属于智力型宠物，但是耐力资质却相当不错，可以充当一个短期的“肉盾”。

35级后，我们就要为40级副本以及未来的英雄副本考虑了，因此我们必须选择一个强力的“肉盾”宠物。盘踞在岩穴四层与黄尘峡谷一、二层的再造死士是极佳的选择；攻防俱佳的假面野猪（出现在岩穴五层、碎鳞峰三、四层与黄尘峡谷三、四层）也是不错的选择。

除了肉宠，我们还可以培养一个攻宠，用来烧双练级、完成各种任务。高武力资质的假面野猪与再造死士都可以充当这一角色，但最合适的宠物还是身怀“连击、飞跃攻击、噬魂打击”等绝技的敏攻宠——紫翼状元。

除了以上宠物，对于作为“肉盾”的禁卫来说，还需要一个在英雄副本里能够保护他人的换位“肉宠”，敏耐资质极佳的宝石鼠正好合适。

综述

看到这里，相信大家已经对《桃园》的宠物系统有了一定了解。即便尚未熟知庞大而丰富的宠物系统，我们至少也能放心地挑选适合自己的宠物了。


这货真的有自虐倾向


宠物替我挡刀枪


可爱的熊猫宝宝


“肉盾型”宠物：再造死士

汇众教育 高考成绩不理想，出路在哪里？

青岛汇众教育为你找出路



高考成绩不理想怎么办？
高考成绩不理想想去大学继续深造怎么办？
高考后想学门真正的热门技术怎么办？
高考后想学门真正的技术想拿专科、本科学历怎么办？

现代社会什么人才最吃香？——技术型人才。成为新兴热门动漫游戏行业的一个高薪技术人才，是很多80后90后的年轻人的梦想。

在国产动漫产业呈爆炸式增长的2009年，动画电影《喜羊羊和灰太狼》取得了7500万的票房，而它的制作成本只有600万。而当年经济一路高歌时，动画电影《宝莲灯》也只有2100万的票房收入。由此可见，动漫产业的广阔前景。据统计，动漫产业以及其延伸行业如出版、服装、游戏、教育等行业每年会带来近千亿元的收入，动漫产业已成为名副其实的“金矿”。

游戏产业被信息产业部、国家科技部列为IT领域重点扶持的支柱产业之一，游戏已经成为当今社会人们休闲娱乐最为流行的一个部分，是人们生活中不可分割的重要组成，被誉为永不过时的朝阳产业。2011年游戏人才需求量是100余万，月薪一般在6000元左右，高级设计师的收入平均每月高达10000元，近几年网络游戏制作及动漫制作在国内正成为快速崛起的产业。

据专家预测，未来3至5年，网络游戏的市场规模将超过80亿元，游戏人才需求将以200%的速度增长，而我国专业网络游戏人才仅1万多人，据信息产业部调查统计，网游技术岗位人才缺口高达60万。

高考成绩不理想怎么办？高考后想学门真正的热门技术怎么办？

青岛汇众教育成立于2006年，位于青岛国际动漫产业园内。汇众教育是国家工信部唯一指定的游戏动漫教育机构，全国22家直营校区，青岛校区是汇众教育的金牌校区，山东省最大的专业游戏动漫培训学校，承载了汇众教育一贯的办学宗旨，培养我国本土游戏动漫人才，加快我国游戏动漫行业的发展，为广大的游戏动漫爱好者，铺就一条成功成才的高薪之路。

青岛汇众教育小班制授课，零起点零基础进阶式培养动漫游戏顶尖人才，采取国际级游戏动漫园区实训教学，1000家企业订单实训，100%就业。注重技能的培养，不看重文化课成绩的高低。

高考成绩不理想想去大学继续深造怎么办？高考后想学门真正的技术想拿专科学历、本科学历怎么办？

“海大汇众教育中心”由2012年青岛汇众教育与国家“985 工程”、“211工程”和“卓越工程师教育培养计划”重点建设高校——中国海洋大学“强强联手”成立，特开设“中国海洋大学汇众教育游戏动漫学历+技能班”——计算机信息管理（游戏动漫设计方向），青岛汇众教育专业教师负责技能培养，中国海洋大学讲师全程文化课程辅导，学员毕业由学校负责安排工作并颁发中国海洋大学学历证。

办学优势

1.中国海洋大学雄厚的师资力量；“学在海大”的浓郁学习氛围；优美的校园风光。

2.吃、住、行、学全部安排在中国海洋大学浮山校区内。

3.按照学校学生管理规定，严格管理；学校配备专门班主任，帮助学生解决学习、生活和成长中各种问题和困难。

4.在校学习期间，始终贯穿商业项目实训，注重实际能力的培养。

5.学生入学时，与学员签订就业保障协议，保证为合格学员100%安置就业。

就业保障

海大汇众教育中心致力于每一个学员的成长，有专业就业服务团队为每一个学员的就业保驾护航，入学签订就业协议，毕业学校安排工作，合格学员100%安置就业。

http://qdh.gamfe.com
中国海洋大学继续教育学院汇众教育中心
http://qd.gamfe.com
青岛汇众教育



青岛汇众教育校园大门

中国海洋大学汇众教育中心校园大门

汇众教育 说句心里话
汇众教育成都动漫游戏校区4月毕业同学留言



想想在一年前的时候，面临着大学毕业，为了找工作，真的是无头苍蝇一样，一点办法都没有；投出去的简历一点回应都没有，当时难过死了，天天脑子里都想的是会不会有什么奇迹出现来带我走向光明。 家里人看到我这样都替我担心，就建议我要不要再去学习学习。就开始了在网上海捞呀，有些什么和我学的东西有点关系。

找了很多，但最后确定了汇众，这应该就叫做缘分吧!

关于学习：在游戏学院我很幸运认识了几个很好的同学，他们都有我值得学习的地方，每每遇到有学习难点的时候，我就和他们一起探讨研究。也经常向老师请教，对所有问题他们都能进行深入浅出地耐心讲解。印象最深的是有段时间班上的同学都投入在一个能让自己操纵的软件中，设地图编程序，看到画面中自己设计的场景、道具、人物服装……心中腾升起一种满足，一点小成就感。感觉自己离游戏设计师的梦近了，更近了！就是这样在一次次醍醐灌顶中我领略到了做游戏的非凡快乐，在对游戏本质的通透理解中我更坚定了自己的追求。

——毕业学员：陈瑞杰 就职蓉尚科技 场景设计师

11年夏天我来到成都汇众教育，开始了我的游戏美术设计之旅，来到之后更是确定我没有来错，这的老师很耐心很负责，倒是我开始时很不好意思，就怕别人认为自己太笨，遇到问题时，不好意思问老师，不好意思问同学，整的自己很被动，学习效率也很低。但老师发现了我的问题，竟然主动来问我了，并且温和的说“有问题就问，没什么不好意思的，你交学费，我教知识，很公平的，呵呵”，后来自己也想通了，只有及时把遇到的问题解决了，才能更轻松的向前进，直到现在在公司我也这样做。

——毕业学员：高小龙

关于就业：

感谢就业赵老师来回奔波，非常感谢。

——毕业学员 王建国 就职于双晨科技 游戏程序设计师

过得好快，我要就业了，还没有准备好呢？没有准备好这么早就面对社会，我还不到18呢，我还想学习呢！最后，谢谢赵老师！

——毕业学员：邓仕锦 就职于黑晶网络

时间转瞬即逝，在这毕业的时候，我要感谢学院的老师、同学，谢谢你们这一路伴我走过！

——毕业学员：袁超

后记：

我校区2月至4月考核就业人数34人，实际就业人数32人，休学2人。考核就业率100%

汇众教育成都动漫游戏校区2012夏季招生40名，美术和程序方向各20名。报名前可现行到企业参观咨询、到校区试听，充分考察，报名即签就业推荐合同！

网站：cda.gamfe.com
www.cddongman.com



头牌新闻

《天下3》海陆空发布会，丁磊杨幂掌舵扬帆

■本刊记者 无羌

5月24日晚，网易在青岛奥运帆船体育中心为首款3D玄幻网游《天下3》举行了隆重的公测发布会。网易CEO丁磊，网易游戏市场总经理王怡，《天下3》产品总监邵赟及《天下3》游戏代言人杨幂出席现场，与百家媒体和玩家代表共同见证了《天下3》公测版本的盛大启动。

当晚，丁磊在发言中表示，《天下3》上市以来，赢得了广大的市场份额与良好的玩家口碑，其制胜秘诀在于坚持品质与创新。


代言人杨幂首次以邪魅造型海神“龙邪”的形象登场

代言人杨幂首次以邪魅造型——海神“龙邪”的形象登场，再现了远古海洋上的一场惊心动魄的战斗。杨幂还在发布会上透露，她与《天下3》联袂打造的首部游戏互动电影《玄海迷踪》会于6月1日在全球首映。

网易《天下3》与全球第二大电脑品牌Acer宏碁达成全面的战略合作，合作双方将共同开展一系列的大型活动，包括竞技赛事、城市路演与全线卖场促销活动等在内。



网易CEO丁磊携手杨幂，共同转动船舵

发布会现场，Acer宏碁中国区执行副总裁张永红与网易游戏市场总经理王怡，《天下3》产品总监邵赟及代言人杨幂以龙符为令，为《天下3》宏碁杯首届战神挑战赛的全国征战版图开启了序章。作为双方合作的首个赛事，该活动将在全国100个城市举行。活动期间，购买Acer指定产品就能获得价值2888元的新手礼包装备，还有百万大奖以飨各路英雄。

在发布会启动仪式上，网易CEO丁磊携手杨幂共同转动船舵，宣示《天下3》公测版本扬帆出海，正式启航。随后，《天下3》产品总监邵赟向现场媒体及观众展示了游戏实景拍摄的公测宣传片，并介绍了《天下3》公测版本的全新内容。

为了避免玩家在5月30日公测当天进入游戏时出现大规模排队现象，《天下3》于5月16日0点至5月29日24点开放公测新服预约活动。参与预约的玩家，除了在公测新服开启后能够享受优先进入游戏的VIP特权，还能抢注喜爱的角色名称并获得珍稀坐骑，同时还有机会获得限量1000套的《天下3》公测豪华版客户端“玄龙之秘”。P

晶合新作

完美世界公布《神雕侠侣》九大门派

完美世界旗下首款2D回合动作网游——《神雕侠侣》九大门派于6月初正式对外公布。该产品以著名武侠文学大师金庸所著的《神雕侠侣》为蓝本，为广大玩家再现了一个武侠世界。游戏除依照原着100%还原小说中各经典角色与剧情之外，还加入全新的角色以及隐藏剧情，为广大玩家创造了一个全新的“神雕世界”。

《愤怒的小鸟》新作公布



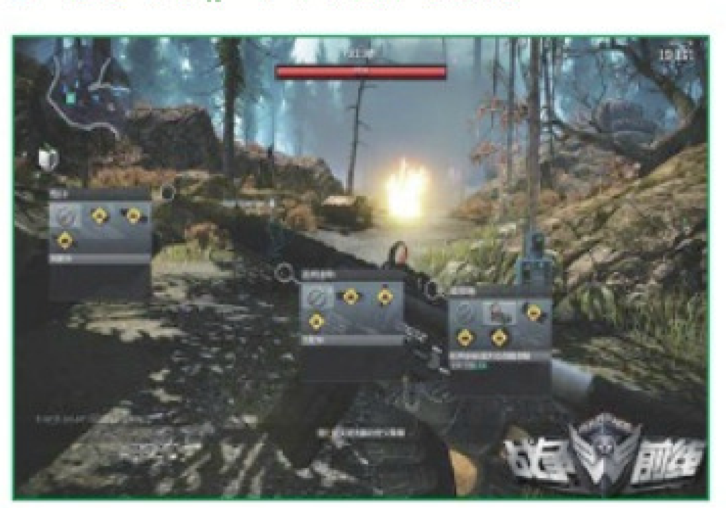
芬兰手机游戏开发商Rovio于5月底公布了关于其招牌游戏《愤怒的小鸟》最新作《Angry Birds Friends》的相关消息。顾名思义，新作强调的是朋友之间的较量。官方消息称，《愤怒的小鸟》新作将开启一周一度的竞技场，且每周都会更新关卡。玩家将依名次获得金银铜奖杯，可永久保存。不过目前官方尚未公布《Angry Birds Friends》的具体发售时间，广大粉丝还需耐心等待。

NCsoft耗资3亿开发《天堂——永恒》或于2014年问市



5月，韩国游戏制作商NCsoft公开了其公司的最新财务报告，在这份报告中提到，其新作网游《天堂——永恒》的开发规模已经达到500亿韩元（约合3亿人民币），与目前即将公测的《剑灵》开发费用大致相同，但《天堂——永恒》的相关上市日期还没有决定。据官方透露，《天堂——永恒》有可能在2014年问市。

CE3引擎游戏《战争前线》开始内测



由德国Crytek公司研发，腾讯游戏代理运营的“孤岛危机”系列射击网游大作《战争前线》（Warface）于5月底正式开始内测。《战争前线》于5月23日正式发布

了游戏预告片。两分多钟的宣传片将游戏背景和各职业特性进行了简单展示，其最大的卖点为CryENGINE3引擎渲染的游戏画面和高精度的模型展现。游戏画面比CF精致许多，当然配置要求也随之攀高。

晶合热点

《兰茵篇》举办上海玩家见面会

6月16日，由上海轩辕剑后援会组织，由寰宇之星和大宇资讯赞助的《轩辕剑外传云之遥——兰茵篇》玩家见面会将在上海市虹口区的海泰市商大厦举行。此次活动旨在配合6月15日《兰茵篇》简体中文版的正式上市。组织方在见面会上安排了丰富多彩的活动，不但有玩家之间的互动，也有粉丝与《兰茵篇》制作人的交流环节，并且还为广大粉丝们准备了各类相关的奖品。主办方也是借本次活动预祝《兰茵篇》的销售取得好成绩。



《兰茵篇》宣传海报

陶宏开代言网游引各界哗然

5月底，以“戒网瘾专家”而知名的陶宏开教授出现在了深圳某网络公司的一款网游品鉴会现场，对这款游戏大加赞赏并大力推荐，称经他鉴定此款网游是“健康网游”。“戒网瘾专家”的此番言论引起业内外各界人士的广泛讨论。陶宏开否认了百万代言费的说法，称自己未拿一分钱，是纯粹从游戏本身的角度出发进行推荐品鉴，但网友纷纷质疑陶宏开“双重标准”对待游戏，前后发言“自相矛盾”。



“戒网瘾专家”陶宏开

“暗黑3”热卖引淘宝发公告禁售未备案游戏

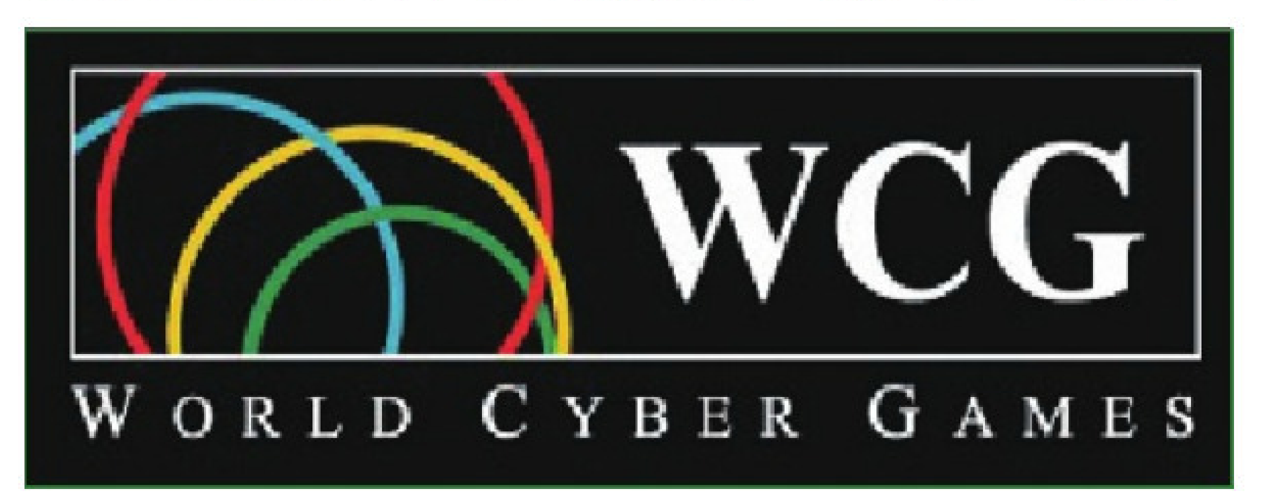
自5月15日《暗黑破坏神3》正式发售以来，热情高涨的中国玩家通过种种途径试图在第一时间与全球同步享受这款经典续作的魅力。结果“暗黑3”的热卖引起淘宝的注意，并发布了《关于禁止未经文化部备案的游戏相关商品销售的公告》。然而公告并未能阻挡玩家与商家。淘宝网上开始大量出现“大菠萝”水果的热卖现象。与当年淘宝禁售台服“魔兽”点卡后出现的各类“月饼”的情况如出一辙。

38 Studio宣布破产《阿玛拉王国OL》无限期搁浅



由于银行拒绝了美国游戏开发商38 Studios的延期还款请求，该工作室于5月底正式宣告破产。目前38 Studios位于美国罗德岛州首府的总部已经关门，旗下数百名员工也全部被辞退。38 Studios的首款游戏作品《阿玛拉王国——惩罚》于今年初上市，作为一个原创的游戏品牌，游戏尽管获得了媒体的好评和122万份的销售佳绩，但依然与预期的收入相差甚远。在濒临破产之前，38 Studios旗下代号为“哥白尼计划”的网络游戏产品泄露，很多业内人士认为这个计划就是《阿玛拉王国OL》，事实上此计划也是该公司“主动”泄露的，意在挽回投资方和市场的信心，但是新的产品计划最终没能拯救公司。

WCG 2012中国区将保留“魔兽3”项目



5月底，经由WCG中国区运营商NeoTV最终确认，WCG 2012中国区总决赛将保留《魔兽争霸3》项目。预计今年的比赛赛制赛程与去年总体保持一致，详细细节与比赛项目将会在6月正式对外公布。《魔兽争霸3》自2003年上市以来就深受中国玩家喜爱，历届WCG中更有3次由中国选手获得此项目的世界冠军，NeoTV的表态让无数中国电竞爱好者欢欣鼓舞。

晶合快评

辉煌衰落与时俱，唯凤凰涅槃精神可恒远

■晶合实验室 生铁

我是一个三国游戏迷。自NAMCO公司的《三国志Ⅱ——霸王的大陆》开始，我就深深沉迷于三国题材的游戏当中。可以说，来自异邦的三国游戏，不仅改变了我的游戏生涯，也影响到我一生的爱好（自游戏始，我对历史产生了浓厚兴趣）。这当中影响我最深、感受最丰富的，当属光荣公司的“三国志”系列。这种感情，以至于我抵达日本光荣本部采访时，都有一种深切的感慨，有一种把游戏玩到了尽头的感觉。

时代不断变化，受众也在不断变化。因此万事都有兴衰——大到一国之国力，小到一个商业系列电影，诸如“007”系列。回过头来看光荣的历史模拟游戏“三国志”，在今天，在关注它并与它相伴20余年后，我觉得应该可以说一说对它的发展起伏的看法。

首先声明，以下看法与我个人对某一代的喜好无关。因为个人对艺术鉴赏有自己的看法，所以在我心目中，最喜欢的“三国志”是7代，皆因其人物肖像画风之飘逸。整体界面以及音乐作曲都非常大气，配合角色扮演的新鲜感觉，是我对这个系列永远的最爱。7代的系统有很多缺陷，看它的数据你会发现，一些初始城市的数值都完全一样，人物的数值也有很多问题，取消了“统率”值等，很多地方感觉是半成品。就是这样，我仍然对它爱不释手。如果从历史战略游戏的趣味和价值而言，那么，我的选择是——9代最高，其次是6代、5代、11代。



沉默的搜寻者生铁

现在，我可以回到正题。我认为，5代是这个系列游戏的第一个高峰。在5代前，均是基于DOS系统开发，其像素式绘画在5代达到了登峰造极的地步。而旧有的从1代就开始的内政与战争的整体框架，也在增减变动中，在5代时走到了极致。从6代起，游戏开始登上Windows平台。6代是一个大胆尝试的作品，我觉得它非常优秀（除了它的美术外），它的核心就在于“强调同时行动”的时间感。当你从A城进攻敌B城，本内政回合结束后，如果恰好敌C城也要进攻你的A城时，电脑就会问你选择撤兵回防A城还是继续进攻B城。此外，间谍侦察在本代中所起的不再是侦察敌人内政情况和将领数值这样乏味低效的作用，而是对敌人的战略动向做出预警！如果你的阵营中任命有优秀的专职侦察人员（最多可任命3人），那么它就会提前告诉你敌城有可能的侵略举动。此外，在6代的增强版中，做到了每个人物都有一个自己的历史年表。在这次游戏中，每个角色有什么功绩、参加了什么战役、招募了什么人物等，游戏均为你自动保存在一个文本当中。因为年代久远，我必须赘述一下6代的跨时代性。7代、8代又是大变革，9代的变化更大，游戏第一次在全国大地图上进行战争！这是“三国志”系列首次抛弃战场地图！

那么，我的观点是，10代是《三国志》的第二个也是最后一个顶峰。等等，有人会问，为什么不是9？我们放下游戏的类型不论，单看游戏的整体。10代是“三国志”系列人物最多的，也是人际关系最完善的一代（父、母、妻、子、义）。在10代前，游戏虽然有这样那样的变化取舍，但一直都是在做“加法”。从10代之后，时代改变，游戏开始做减法了。从1代开始存在的人口数，在11代取消了，游戏的口味开始变化。想想6代和9代里，人口是一个多么让人心跳又忧虑的数字！不需要刘备说，每个玩家心里何尝不这样想：“夫济大事必以人为本，今人归吾，吾何忍弃去”，真正做到了数值与游戏密切相关。

有时，千万不要小看形式的变化，以为《三国志11》仅仅是画面3D化的尝试而已。形式的变化，背后就是观念的变化。在11代，第一次，任免太守的工作由电脑默认完成了。无论是人口啊、太守任免啊，这些小事，其实背后都反映了整整一代玩家已经长大，新一代玩家甚至开发者所关注的东西不同了。

可能有人不信服我的说法，认为只要一个游戏系列还能继续下去，就还会有辉煌。我觉得不是的，换一个例子，你敢说，《暗黑破坏神3》和《星际争霸2》是这两款游戏最顶峰的时期吗？是否顶峰，和游戏本身的素质有关，但更和它所处的时代有关。“暗黑”的固定斜45度角的画面模式，在5年前可能一切OK，但是在今天的大环境下，它真的落伍了。你在这个时代所做的无比正确的事情，换在另一个时代，它就是错误的。这样的例子随处可见。比如平媒的经验基本不适用于网络媒体。

光荣的《三国志》也是这样，它被《真·三国无双》系列挤到边缘，长达6年未推出续作，难道不正是这种衰落的体现吗？有时私心地希望，如果《真·三国无双》没有取得今天这样的成功，那么也许光荣还会有耐心制作比眼下的《三国志》和过去的《大航海时代》更好玩的游戏。当然，并非不存在着另一种可能，那就是光荣这家公司已经在市场的大潮中不复存在。

也因为这种观念，所以，我祝福《三国志12》。无论你如何变化，总比不变好。P

漫画作者：suns

从飞行射"机"到飞行射"姬"

——STG兴衰启示录

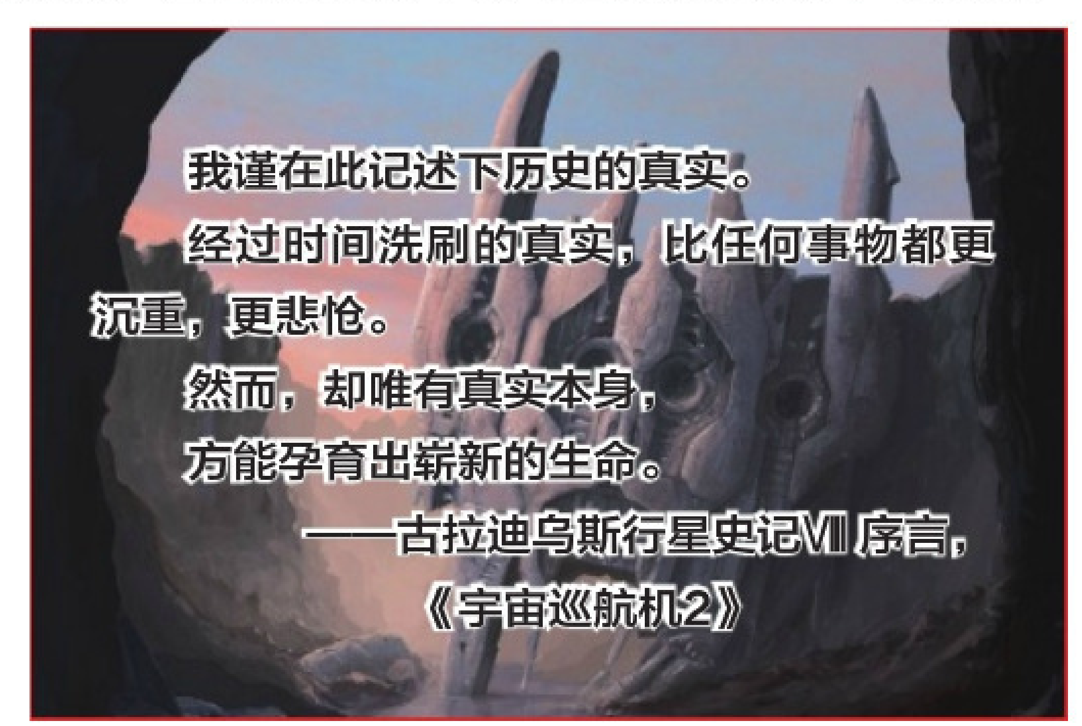
■策划 本刊编辑部
执笔 一丝blue AFER

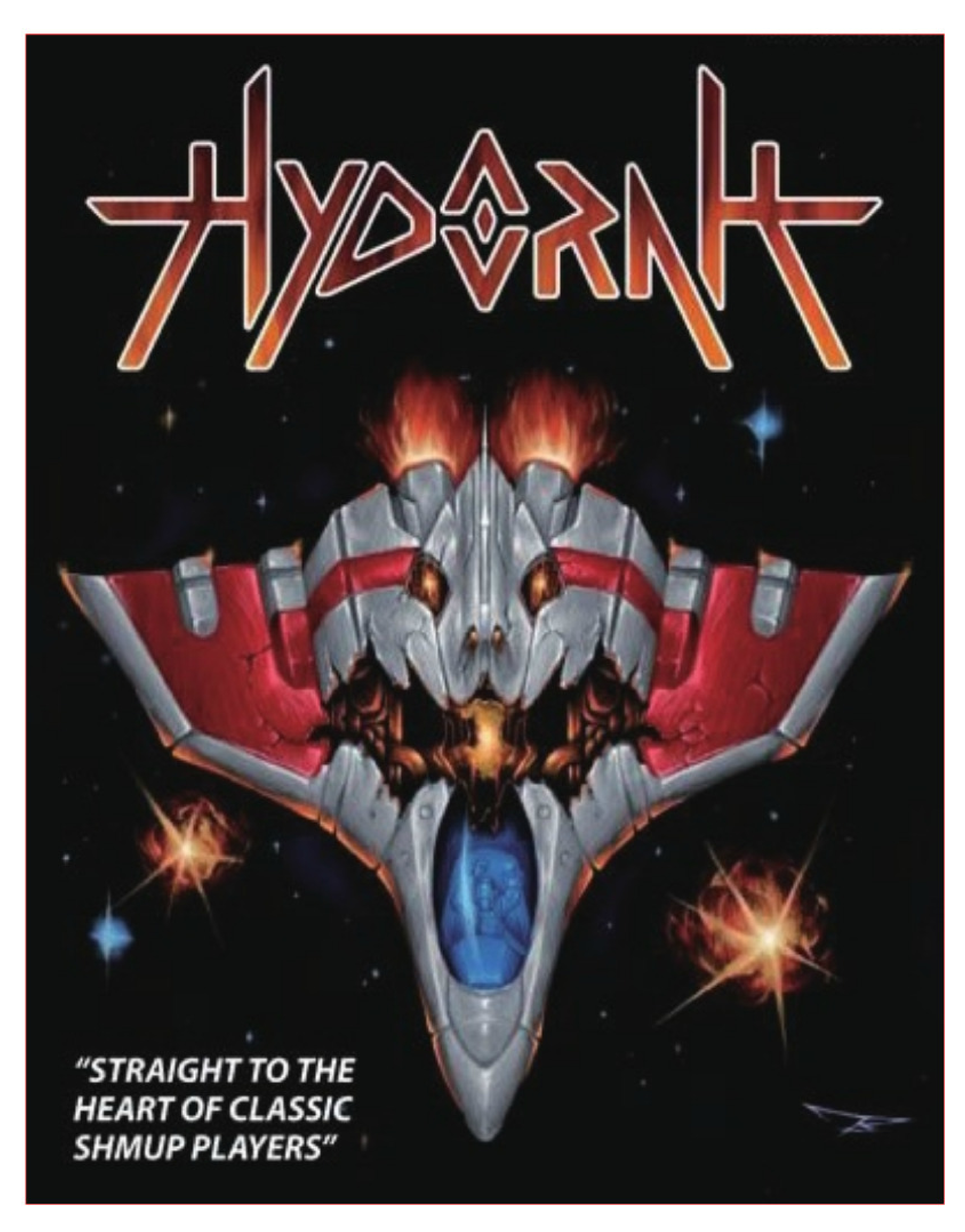
导语

STG，全称Shooting Games（亦作Shoot em up' games），直译的话就是射击游戏。广义上来说，无论是曾经流行的2D平面射击游戏，还是现在风靡的第一人称&第三人称射击游戏都可划归射击游戏的范畴之内。作为一种基于人类基本反应能力而产生的游戏类型，此类游戏虽然几经沉浮但依然表现出了非凡的活力，顶住了一次又一次技术变革所变来的冲击，自始至终活跃在广大玩家的屏幕上。

不过我们必须指出的是，如今的2D与3D射击游戏早已经分道扬镳，形成了各自的玩家群体。当年由技术所催生的这场分裂似乎从一开始就预示了2D射击游戏的没落与3D射击游戏的兴起，以至于现在我们都更习惯将3D射击游戏简称为FPS或者TPS，很少再用STG来代指CS那一类的游戏了。"STG"这个游戏简称就像被渐渐遗忘在游戏历史的长河中一般，最终变成了传统平面射击游戏的代名词（如无特别说明，本文以下内容中的"STG"特指2D卷轴类飞行射击游戏）。

实际上，诸如格斗、策略、动作等大多数的游戏类型都经历过类似的分裂，但这种分裂并不影响经典游戏的传承与发展，反而能在最后达成共赢的局面。然而传统平面射击游戏的衰落却是如此的明显，以至于在如今我们几乎看不到有关此类游戏的任何报道了，即使是善于进行网络构建的韩国网游厂商也拿STG这种游戏类型毫无办法，无法开发出诸如《地下城勇士》这般席卷东亚的STG作品来。我们不禁要问，在STG的身上到底发生了什么使它走到了现在这么小众的地步。也许是它曾经太过耀眼的光芒让我们沉浸在回忆中无法自拔，也许是它如今的卖萌献媚让无数老玩家慨叹英雄不再壮士暮年。本次专题有限的篇幅也许并不足以完全再现STG昔日的王者风范，但是通过这次简短的回顾，我们至少能够在游戏的兴衰更迭中找到一点历史的轨迹，一探STG的复兴之路。





编者按：虽然STG的历史源远流长，但是对于不熟悉街机游戏的玩家而言，如今它不过是一个小众而又冷门的游戏概念。从PC电脑开始接触游戏的玩家在更多的时候只能依靠模拟器略微感受一番STG当年的风采。好在当年玩着卷轴STG游戏长大的玩家们现在正处于游戏开发与制作的黄金年龄，于是我们至少能够在PC平台上接触到许多特色鲜明的独立游戏和同人游戏。这些游戏虽然美工简单音乐淳朴，却能让我们多少品尝到“打飞机游戏”的个中三昧。下面引述的这段文字便是一位STG爱好者向大家推荐的一款名为《Hydorah》的独立游戏。就让我们先跟随他的文字去领略一下这款欧美制作的游戏如何吧。

Don’t Think...Feel!!!

■天津 AFER

《Hydorah》于2010年正式公布，很快就在STG同好中间流传开来，对该题材一直很感兴趣的我自然没有放过这个游戏。游戏采用了复古的16位像素风格，色调偏暗，但是却有着特有的清新自然，单帧看来也许不怎么样，但是连贯起来是很细腻的，爆炸后的碎片等小细节都被刻画出来，越到后面就觉得画面很舒服，丰富的场景和出色的流畅度构成了完美的画面。

不过乍看游戏大家肯定会想——这不就是《宇宙巡航机》（Gradius）吗？其实不然。首先从系统上来看就不一样，本作没有经典的选择式升级系统，升级方式是通过红绿两色交替显示的道具来升级主副武器、速度与保险（这个道具组合很怪），还有一个是增加护盾，此外还有传统的奖命道具和武器道具等。

虽然升级系统不像，但是从小炮到小兵，甚至是小兵发出的子弹，都有《宇宙巡航机》的风格。敌人子弹发射的速度较快，弹幕并不密集，但是都是有跟踪性质和定位性质，固定规律少，简单致命。游戏的动作性从一开始就凸显了，地形很复杂，稍有不慎就会撞上去，非常危险。

所以游戏本身的难度也是相当高的。游戏中自机采用全尺寸判定，只要子弹或障碍物接触到玩家的机身就会被判定为击中。游戏中的场景设计非常丰富，既有带有奇幻色彩的宝石星群，也有动人心魄的攻击场面。玩家将在神秘的星系中翱翔，在友军和敌军战舰之间穿行，而这些东西，都可能是你飞行的障碍，尤其是中段摧毁巨大的战争核心（WARCORE）的关卡，可以说是游戏的一个高潮。你将在诸多的友军和敌军战舰中穿梭，攻入核心后更要面对复杂的内部防御设施。大家得打起十足的精神来规避复杂的障碍，所以采取积极性的规避是必要的，提前穿越障碍物前置飞行往往能减轻很大压力，你越是拖沓游戏节奏，游戏的难度越高。这在游戏的“水关”（Path of Scylla）中表现得更为明显。出现在屏幕中的是一条充满奇幻色彩的水道，里面漂着鱼群和水母群。当玩家的飞船深入水道，水道上下两面的水会波动起来，障碍物随着水波上下起伏，玩家要在漂浮不定的场景中穿行，更要躲避敌人的攻击。而更难的地方是后段潜入地下的时候，巨大的鳗鱼会突然从石壁中钻出来撕碎玩家的飞船。这里甚至需要纯粹的神经反射来规避。

值得一提的还有音乐，整个游戏的



“水关”中的水母

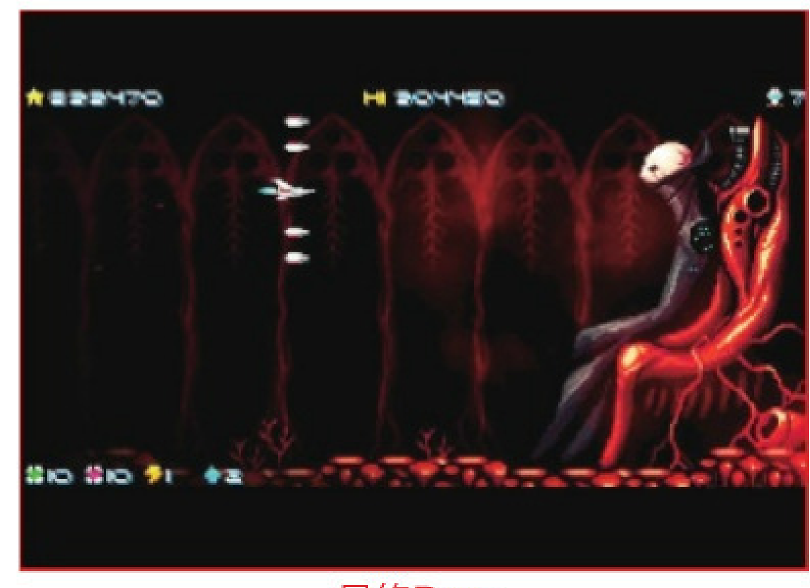
音乐都不是简单的循环播放，而是精心设计与关卡结合得很好。在鳗鱼活跃的那一关里还特意插入了一段歌曲，非常的动人心魄。

在游戏中还有探索要素。在一些不起眼的地方会有隐藏道具，若不仔细探索，就会错过它们。谁会想到把第二关一开始在地上逃命奔走的小人救起来呢？通过的关卡不能再开，所以一旦错过，就只能重来了。另外游戏中存档是有次数限制的，S/L大法在这里不可取，游戏的难度也因此提高，所以存档一定要用到关键地方。

至于游戏的剧情真的简单得不能再简单。标题Hydorah就是最终Boss的名字，而剧情就是在宇宙中消灭恶魔，和现在那些无用啰唆的所谓史诗大作形成了强烈反差。不过游戏中还存在一个隐藏剧情，只要点亮隐藏大门的火炬就能打开大门，消灭恶魔留下的种子。在隐藏的结局中，历史上经典的STG游戏都被一一带过，随着经典的BGM响起，我相信很多骨灰玩家都已经热泪盈眶了。

游戏开发耗时两年半，开发阵容一共两个人。主要开发人Locomalito于2008年制作了一款超复古的FPS游戏《8bit killer》，我接触的时候就很喜欢了，这款游戏有他独特的魅力，有机会再向大家介绍。而他的合作伙伴Gryzor87负责音乐方面的工作，他们之前就多有合作。我对作者的印象很好，尽管他有出售自己制作的盒装游戏，但是那是收藏和捐助性质的，游戏本身完全有免费版。

可以说两位制作者都拿出了全部的精力去制作这款游戏。6个大关、27个小关、77种敌人、30个Boss、49首音乐、2种结局、6个隐藏要素：这便是融合了多款游戏特点的《Hydorah》给大家带来的全部。正如作者所说，“为了这款游戏，我尽了最大的努力，所以他希望大家喜欢它”，可以说《Hydorah》并非只是怀旧，而是作者对当年射击游戏最诚挚的再现——这种再现本身就是一种创新，是对这个时代所欠缺的一种游戏要素进行传承与补充，作为一种精神象征，他们是不会随着时间的推移而消失的。


最终Boss



游戏结局的历代STG名人堂

在盒子中跳舞——曾经辉煌的STG

All your base are belong to us.（你们所有的基地都已经被我们占领）

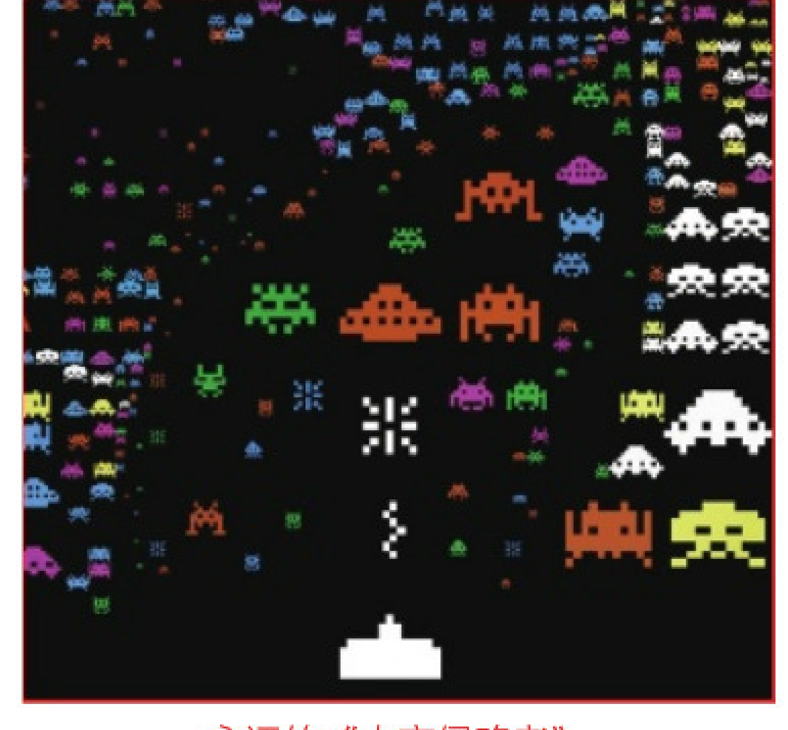
——《零翼战机》SEGA 1989年，一个经典的翻译错误

也许我们之中的许多人并没有玩过上文所介绍的那款STG，甚至对STG本身的历史也知之甚少。即使STG曾经是何等的辉煌，如今被历史蒙上一层尘土的它也早已失去了当年的锐气。然而画面的简单并不妨碍我们亲自动手去试一试这款游戏。拿起一款STG游戏来玩可以说是不需要任何教程与指导的——CS我们还得学一下蹲跑跳，然而在STG的世界里，我们只要找到移动的键位，然后按键开火就可以了。在某些弹幕游戏中，我们甚至“只要注意屏幕下半边”就够了。即使游戏界面全是英文也不妨碍我们享受射击的乐趣。所有的信息都在画面上直观地表达出来，从地形元素到敌人的大小Boss都一目了然。STG的游戏规则之简单，可谓是一种能让任何年龄任何阅历的人都能轻松上手的游戏。用“简单粗暴”四个字就可以完全归纳STG的以上特点。

然而正是规则简单这一特点成就了STG当年的辉煌。易于上手的特点让这种新兴的娱乐方式在没有丝毫学习障碍的情况下进入大众的视野，成为了人们娱乐休闲的新宠。无论在北美还是日本，最先开始风靡的电子游戏产品无一不是STG以及相关衍生作品。当年在规则简单易于上手这一点上能够与STG一较高下的，大约也只有“俄罗斯方块”了。

从“小葱拌豆腐”到“翡翠芙蓉汤”

STG依靠其简单易懂的规则乘风而起，这一火就是20年。然而每当我们去翻阅相关资料回顾STG的历史时，却总是发现历史是从1978年的《太空侵略者》（Space Invaders）开始的。这款由日本年轻的程序员西角友宏设计的游戏的确奠定了日式STG的基石，造就了一个电子娱乐产业的帝国。但实际上北美的电子游戏发轫更早，而且还曾经有过Atari 2600 这样一代经典主机，却为什么在STG的历史中常常被人们忽略了呢？其中一个重要的原因就在于后来居上的日本的确在游戏中灌注了许多生动鲜活的创新内容，让STG


永远的《太空侵略者》

在形式上变得丰富起来，让玩家在赏心悦目间深陷其中无法自拔。而这些形式上的创新恰恰是被当时的欧美游戏所忽视的——这就是日本那注重细节的匠气之美。当北美玩家还在玩着三角形与方块之间的“太空战争”时，西角友宏却把几十个小方块拼成了各种形象各异的“太空侵略者”。这些在当时来说惟妙惟肖的外星生物没能把地球怎么样，倒是成功地侵略了整个日本的电子娱乐市场，使日本迅速走上了自己的原创道路。

纵观此前欧美的STG，虽然画面极度简陋，但是在游戏系统上却是千变万化的，根本看不到最初《Space war》的影子。反观早期的日式STG，它们在游戏本质上并没有让人眼前一亮的突破。一个《太空侵略者》成功之后，就冒出无数个同类型的跟风作品。从《太空侵略者》到《铁板阵》的进化整整花了5年的时间。在这5年里充斥在市场上的则全是类似《太空侵略者》的作品。它们之间的差异只存在于“侵略者”们不同的外貌形象和不同的游戏背景，甚至只是机台的摆放和按键不同而已。这正是日式游戏所选择创新道路。也许他们没有作出最为激动人心的创新，但是他们的精工巧手却将一道道普通的家常菜“小葱拌豆腐”雕饰成了御膳房中的“翡翠芙蓉汤”，把那些游离于游戏之外的内容转变成了游戏的一部分，不断扩大游戏的外延，让玩家获得了别具一格的游戏体验。如果说STG的骨架就是“射击”的话，那么日式STG在很长一段时间里所做的，就是为这副骨架不断地换上各式各样的新衣服，为它粉饰打扮，让它摆出种种造型，每每都能吸引众人的目光。不过对于那副“骨架”本身的改造，日本的游戏人却是非常谨慎的。

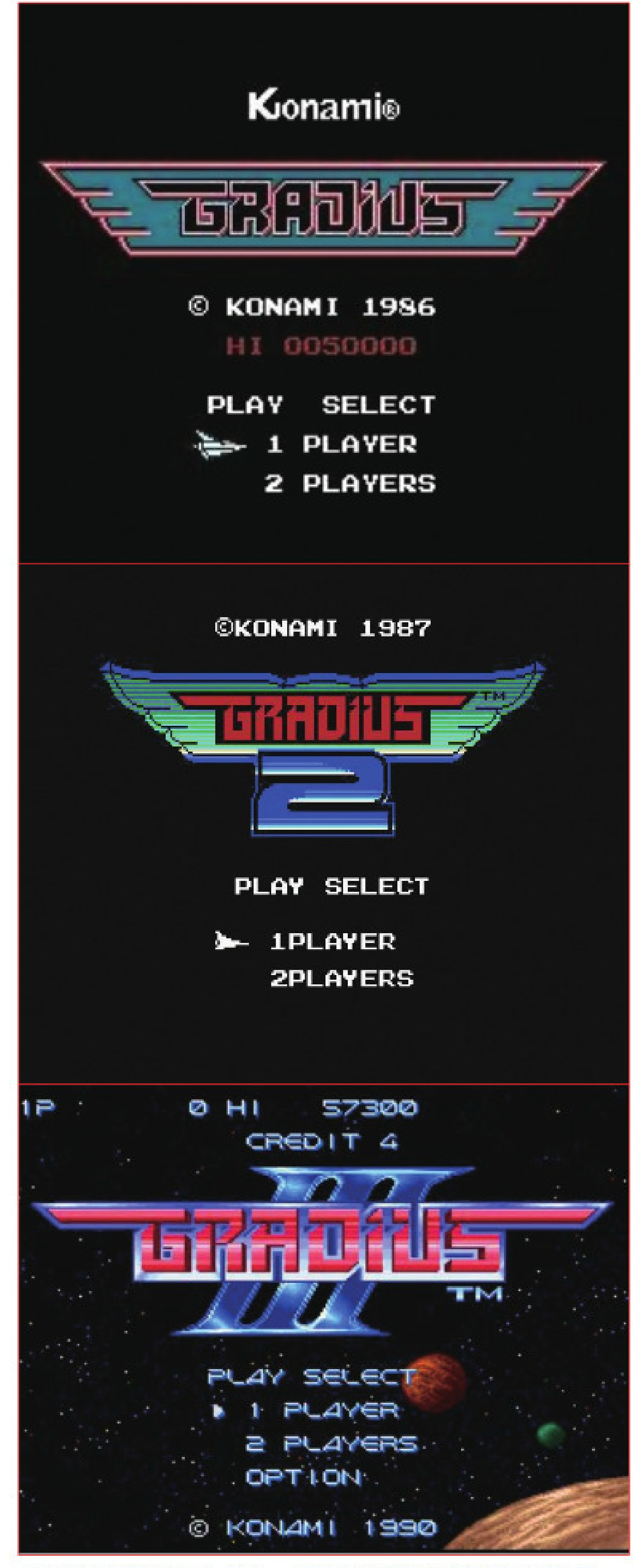
从“第一颗按钮”到“第二颗按钮”

由于STG规则简单易于模仿，再加上当年日本街机和家用机硬件的迅猛发展，使得关于STG的竞争迅速地进入了白热化的状态。当然厂商之间惨烈的角逐带给我们玩家的却是无数美好的回忆。除去以《太空侵略者》为代表的那段时期并不为中国玩家所熟悉之外，从1980年代中后期开始的STG发展历程则是许多老玩家都有切身体会的了。作为STG的黄金年代，那时的STG以每年数十款甚至上百款的数量频频涌现，而且佳作不断，亮点无数，让相关爱好者们大快朵颐，享受了一段无比美好的时光。可以说每一位曾经经历过这段STG黄金时期的玩家都完全有能力独自写就一篇自己的“机战”回忆录。为了让本次专题不至于被回忆完全占领，在此我们权且从游戏的按键变迁这一点上来看看STG创新的方式吧。

STG的本质不过是移动和射击。所以除了八方向摇杆之外，它的第一颗按钮必然是用于射击的，这一点可说是绝大多数STG的共通之处。于是各种各样的游戏创新便集中体现在了对游戏第二颗按钮的利用之上。第二颗按钮最广为人知的作用就是放炸弹（又称放保险，放原子，放雷等等）。这种概念可以说是对街机文化的一种最为生动的诠释。正是炸弹这种火爆而又实用的道具既满足了轻度玩家对爽快感的要求，也让核心玩家拥有了更多的挑战内容，于是为街机而生的炸弹系统成为大多数STG游戏的不二选择。

然而，并不是所有的STG都选择了炸弹。诸如早期的《铁板阵》就将第二颗按钮用于攻击地面目标而一直被死忠玩家津津乐道。可惜这种兼顾空地两头的打法总是容易让人分心，所以最终没有成为主流游戏模式。相比之下，经典的《宇宙巡航机》（Gradius）系列在系统上则要成功得多。它将游戏的武器系统分割为数个不同的部分通过收集游戏中的道具来进行相应的升级。这样的升级方式让游戏具备了类似RPG游戏的要素，让玩家除了简单的射击杀敌之外还要考虑武器系统的配备，大大地提高了游戏的趣味性。其深远的影响甚至已经超出了STG的范围，在许多其他领域都能见到这一系统的痕迹，比如2008年光荣的《真三国无双OL》在战场升级系统方面就很有点《宇宙巡航机》的影子。

于是，在《宇宙巡航机》这套经典战斗系统的启迪之下，第二颗按钮又成了切换武器转换形态的专有按钮。比如多个版本的STG系《超时空要塞》中第二颗按钮都是用于控制骷髅战机那经典的三段变形的，当然每一段变形也都会有不同的攻击方式。FC后期那款经典的《帝国战机》同样结合另一颗按钮用于变身形态。相对于炸弹之于街机，这些具有更多RPG元素的设定往往在家用机平台上更受欢迎。这些变化多端的元素让“简单粗暴”的STG游戏也具备了更多研究的价值，进一步加强了游戏的可玩性。



古拉迪乌斯行星是一颗宁静祥和的类地行星，但它现在受到了其老对手巴库蒂利安来自外太空的袭击。古拉迪乌斯行星的居民们正处于被变态的巴库蒂利安完全灭绝的危机之中。为了拯救他们，你必须驾驶最新研制的超时空战斗机——Warp Rattler出击。全宇宙都期待着你挑战邪恶的巴库蒂利安并将其消灭。
——《宇宙巡航机》游戏手册（FC版）

按钮功能的演化只是STG众多微创新的其中一个例子而已。在STG的整个发展历程中，诸如此类创新的例子不胜枚举。比如在普通攻击上也衍生出了长按使用雷射攻击、蓄力放出子机甚至到后来连射锁定功能的出现。对于2D平台的STG游戏而言，它的控制系统不过两三颗按钮、七八梭子弹，然而无数的日式游戏愣是在这样一个被严格限定的舞台上跳出了无比曼妙的舞步，让STG这样一个游戏类型也辉煌了如此长的时间——即使如今STG在世界范围内都早

已经衰落，其在日本也依然拥有自己特殊的地位。

从“时代的宠儿”到“时代的眼泪”

如今的STG子弹像机关枪一样打下来，哪里还是什么“射击”游戏，完全变成了“躲击”游戏……STG游戏的衰落全都是弹幕游戏的缘故。

——高桥名人

在针尖上跳舞的日式STG固然以其持续的创新造就了一段辉煌的历史。无论是注重火爆战场气氛与休闲打法的CAPCOM（代表作《威虎战机》），还是将硬派STG推向高潮的Irem（代表作《R-type》系列），亦或是开创了弹幕游戏的概念将“射击游戏”创造性地发展成为“躲弹游戏”的CAVE（代表作《怒首领蜂》系列），都在自己的领域内创造出了令粉丝们心驰神往的游戏世界，在STG的历史上留下了自己的美名。

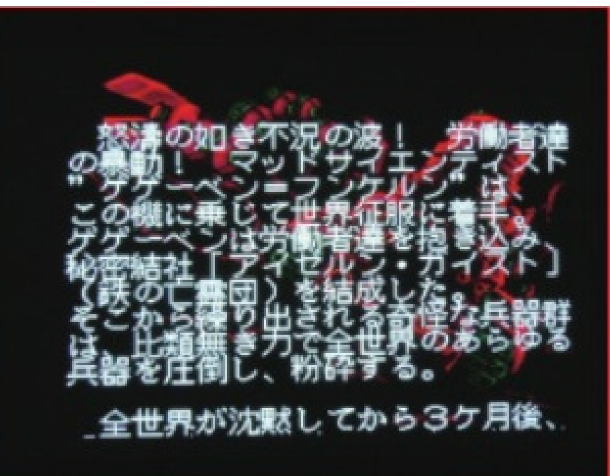
然而诚如上文所述，日式STG的这些创新往往仅限于外在形式方面的推陈出新而忽略了游戏的本质。在硬件技术没有取得突破性进展的前提下，这种形式上的创新的确能够以小博大，用低廉的成本换取高额的收益。然而一旦遇到硬件技术革新的浪潮，过分依靠形式微创新的厂商往往在浑然不觉之间就被淘汰出局了。纵观日式STG的发展历程，我们可以轻易地发现，在每一次家用机或者街机主板硬件更新换代的过程中，都会有一批令人尊敬的厂商随之倒下，无论是曾经引领过一个时代的“东亚Plan”，还是创造过一代传奇基板的UPL都是如此。更不要说那号称“为飞行射击游戏而生”的彩京（PSIKYO）轰然倒下时粉丝们沉重的心情了。

在公司破产之前，开发室里堆满了MD版《宇宙战舰ゴモラ》的纸板箱。当时（开发部的）我们完全没去想过这样的状况意味着什么，还在纸板箱上把游戏标题文字改成“ゴモヲ”“ゴモタ”以此来涂鸦作乐。

——UPL会社开发部员工回忆录

实际上，无论是上世纪80年代末期的街机主板大换血，还是90年代的SFC与MD之战，都没有给传统的STG带来多大的冲击，给予传统STG以毁灭性打击的正是3D图形技术的发展。面对这种全新的技术，少了一个维度的STG无论在自己的系统内如何挣扎也变得无济于事，它被自己那进化得太过完美的系统所困，无法与3D技术有机结合起来创造出新的闪光点，于是它的市场迅速被FPS与TPS所取代。





经济凋敝无以为继！劳动人民揭竿而起！疯狂科学家Gegeben Funkerun乘机策划征服世界。笼络住劳动人民的科学家组成了秘密社团“铁之亡灵团”。从中产出的奇怪兵器，以无可匹敌的压倒性力量，击破并粉碎了全世界其它的兵器。

——《钢铁要塞STRAHL》开场剧情，据称这段剧情是开发部员工对当年公司破产赤裸裸的讽刺

在这其中我们可以看到日式STG的许多3D代尝试。诸如《太空战斗机》（DARIUS）很早就尝试用3D建模来表现游戏中生猛的Boss，《宇宙巡航机5》和《斑鸠》等作品以3D化的过场来加强游戏的代入感，而诸如《雷霆战机》（XTom3D）等作品则采用即时3D纵深视角来加强游戏的视觉效果并成功地引入3D障碍物等元素。然而，这些加入了3D元素的游戏其本质依然是2D的，真正的敌人及其子弹永远与你处在同一个平面之上。《铁板阵》时代那种区分“空中”与“地面”的玩法其实是在2D的制约下模拟出3D的层次感。在当时，这样的模拟的确令玩家感到新鲜。但是当技术发展到3D已经不需要被模拟时，传统STG似乎江郎才尽地走到了创新的尽头，属于它的时代结束了。







STG的各种3D化尝试

更萌，更难，还是更休闲——STG复兴之路

是金子总会发光，是银子总会花光。

——博丽灵梦

虽然传统STG的衰落是不争的事实，但是它并没有完全消失在公众的视野之中。时至今日我们依然能够隔三差五地看到一些STG旧作的复刻或是新作的发布，可见STG依然有自己的生存空间。技术的进步虽然是导致STG没落的罪魁祸首，但也恰恰是技术的进步大大地降低了STG游戏的开发成本，使得两三个人的小团队甚至个人独立开发成为可能。事实上30年前西角友宏和远藤雅伸他们便几乎是独自一人开发STG游戏的，那时STG的主要成本并非人力，而是动辄几百上千万的游戏开发设备以及昂贵的街机基板。然而如今技术的进步已经让开发者有诸多物美价廉的开发开台可以选择。成本的降低让开发者只为小众核心玩家群体开发游戏成为可能。如果说采用CE3引擎制作，画面美轮美奂的《阿玛拉王国》即使销量突破百万也不足以收回成本而让其开发商破产的话，那么小成本制作的《Espgaluda》即使各平台加起来的销量不过数万却也足以让开发商CAVE生存下去了。经历了30年的轮回，STG又回到了它的起点，被汹涌的市场与贪婪的资本无情抛弃的它，却依靠着“爱与热情”被传承了下来。不过同样的“爱与热情”在日本与欧美的表现方式却截然不同。当日式STG的角色越来越趋向于萌化的时候，欧美的独立游戏却似乎要回到打“砖块”的远古时代。东西方不同的创新方式又一次在STG的领域内交会了。

当时制作游戏基本上都是一个人。所以不需要人工费。由于专业的开发工具要

好花费几百万，所以开发工具基本也是手动制作的。

——《太空侵略者》制作人西角友宏接受游戏30周年纪念节目采访时的发言

走向飞行射“姬”之路的日式STG

（我不要人）坦克！我要坦克！

——IKD《狱门山物语》开发秘话

超短裙已经不行了，得上泳装才行。

——IKD《铸蔷薇》开发秘话

IKD是CAVE社资深制作人，制作了包括《怒首领蜂》系列在内的许多名作，从以上两段截然不同的发言，我们也可以看到时代变迁对STG制作人的影响。



《太空侵略者》也能被萌化



《嘉蒂外传》游戏粉丝创作的人物原画

不知从什么时候开始，日式STG中的萌元素就开始大肆泛滥起来以至于达到了万物皆可萌化的地步。能够存活至今的STG系列几乎都有与之对应的萌化版本，比如著名的《宇宙巡航机》就有同社的《少女巡航机》作为萌化版存在，经典的《棉花小魔女》也被《Trouble Witches》（笔者更喜欢叫它“糟糕魔女”）再现出来。而早早走上萌系道路的CAVE更是握有强大的萌角色阵容，甚至是点阵方块时代的《太空侵略者》也有了与之对应的萌少女形象“UFO-CO”……在日式同人世界里还有什么是不能被萌化的呢？

有人说萌化风潮是滥觞于著名的同人游戏“东方”系列。但实际上早在“东方”之前，各类萌要素就早已经入侵STG领域了。诸如早期脍炙人口的《嘉蒂外传》，游戏的主角就是一架女性可变形战机。STG黄金年代的彩京与8ing/Raizing等会社也没少创造女性角色——这些角色虽然没有不知火舞那么经典，但在STG爱好者之中却也都耳熟能详。CAVE在《能源之岚》中还首次引入了男性主机与女性子机的“好感度”系统，更为游戏添加了几份乐趣。大抵上，日式STG萌化经历了“男主角女配角”→“女主角男配角”→“女主角女配角”这三个阶段。萌化道路发展到现在，主角已经基本都变成女性，甚至游戏中的Boss等都有女性化和萌化的趋向。这一趋势一方面与日本整个ACG产业近年来的萌化浪潮密切相关，另一方面也是日本注重形式与细节的创新在新时代的生动写照。

人物设定、背景设定和剧情设定等元素也许对于STG来说是可有可无的，但是日式STG即使面对这些元素也从不马虎，而是力求做到精益求精，甚至可以说是做得乐在其中。在一款STG游戏里设定多线剧情，开放式结局，全程角色配音，甚至服装收集与爆衣系统，对于各类日式同人游戏来说都是家常便饭。如今我们拿到一款日式STG，总能看到华美的弹幕如樱花般开放，听到优美的音乐如清泉般流淌，只可惜那变态的难度让我们光是躲避子弹都已经手忙脚乱，哪还有余裕去分辨屏幕上那米粒大小的人物到底穿了一件什么衣服呢？


CAVE旗下美少女云集



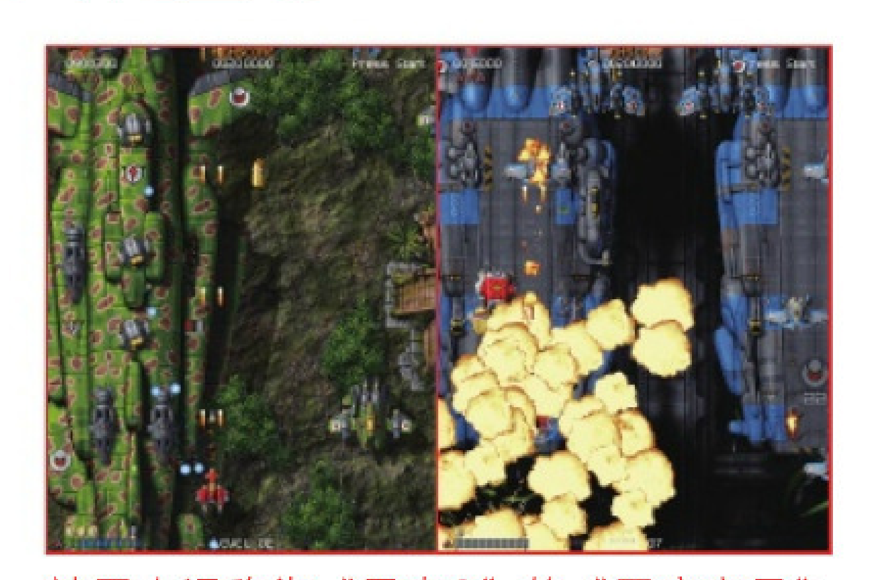
CAPCOM晚期作品《Giga Wing 2》人设为漫画家冬目景

只有音乐无国界

如今欧美的独立游戏却走在一条与日本截然不同的道路之上。他们的游戏之中并没有楚楚动人的美少女，甚至没有像样的剧情或者引人入胜的背景设定，尤其是那些非商业化的独立游戏更是有这样的倾向。这些游戏没有花里胡哨的包装，而是把所有精力都放在了“射击”这个环节上。比如发布在Wiiware上的《像素跑者》（Bit.Trip Runner），其人物已经简约到几乎不能称其为人物的地步了，但是游戏本身却在屏幕的方寸之间带给我们许多创意玩法。

在此顺便一提的是，虽然欧美与日式STG在各自的创新道路上越走越远，但是在音乐方面双方却都表现出了高度的重视，只不过双方重视音乐的侧重点显得迥然不同。

日式STG在更多的时候利用音乐来烘托游戏气氛，为玩家营造一个身临其境的游戏环境，甚至可以做到让音乐成为剧情的有力补充，用音符代替语言让玩家在战斗之余了体会那些角色或是张扬、或者内敛的不同个性。财宝社（TREASURE）的两部名作《闪亮银枪》和《斑鸠》当年都先后发生粉丝联名请求官方推出游戏原声CD的事件。



被国人误称为《雷电3》的《恶魔之星》（Demonstar）



成功移植到iOS平台的《几何战机》（PewPew）



号称PS3上最难的STG《Soldner-X：Himmelsstturmer》



个性独特的《音乐战机》（Audiosurf）

可见其音乐在游戏里的重要性。某些音乐出众的日式STG，如“东方”系列，其游戏的音乐CD卖得甚至可能都比游戏本体更好，这在日式STG领域也并不算新鲜事。

反观欧美的STG却更喜欢把音乐变成游戏系统的一部分，用音乐来控制战场形势，甚至用音乐节奏的缓急来随机生成游戏中的敌机和子弹。本来只存在于耳际的音符在游戏里化身成了凶猛的战机与你所控制的“主机”绞杀在一起。当然如果你嫌那Boss太厉害，就不妨找一首悠闲舒缓的乐曲来听，通过这种音乐所生成的Boss甚至没有发射子弹的能力。这就是《危险节奏》（Beat Hazard）的游戏模式，音乐变成了游戏系统的一部。虽然全无剧情可言，但时髦值满点。诸如此类的音乐STG在欧美还有许多，像是《音乐战机》（Audiosurf）以及《每日射击》（Everyday Shooter）都属此列。传统的日式STG爱好者可能根本就不会将这类三无作品（无剧情无人物无背景）看作是STG，但这些作品的确培养了一批它们自己的粉丝，走出了一条自己的道路。比起设定丰富的日式STG来，它们的确没有什么内容可以拿出来讨论的，因为它们的核心只在于玩，而无需多言。



结合了对战要素的《旋光之轮舞》



具有竞速要素的《疾风魔法大作战》

作为游戏业内人士，我们不该让诸如STG这样的游戏类型走向灭亡。我们应该珍惜传承这些使游戏成其为游戏的核心元素。

——高桥名人在东京大学演讲时的发言

在如今这个言必谈画面的时代，站在聚光灯下受到厂商与玩家热捧的注定是FPS与TPS。它规则简单易于上手，既能完美搭载网络功能，又可以表现出电影般的画面效果，无论联机对战还是演绎剧情都不在话下。FPS与TPS可以说就是当年的STG，它具备了STG当年所具备的一切优点与特性，还能够与当今最前沿的软硬件技术相结合。在这样的时代背景下，传统STG看起来没有丝毫的翻身机会。方兴未艾的网络游戏与新兴的手机移动平台也没能让STG寻觅到多少春意。虽然CAVE社不遗余力地将自己的作品纷纷搬上iOS平台，但是触摸屏的控制显然没有办法满足“躲弹幕”游戏那高精度的控制要求。广义来说，《愤怒的小鸟》也有“飞行”的要素而且也是“射击”游戏（只不过射的是小鸟）。虽然没有哪个STG粉丝会把它与传统的STG联系起来，但是事实证明，移动平台上需要的正是“小鸟”这样的游戏。

虽然将曾经如此辉煌的STG降格到“小游戏”的行列之中让它去与“小鸟”抢食吃，这是许多忠实的STG爱好者不愿接受的事实，但是比起抱着模拟器无谓地沉浸在封狼居胥的回忆之中，笔者更希望看到2D的STG也能以自己的方式重新回到大多数玩家的屏幕前，再次成为一种大家喜闻乐见的游戏类型。大胆的创新不失为复兴STG的一记良方。无论是《旋光之轮舞》以3D的形式继承《空刃》的格斗对战要素，还是《CRAYPAS》以网游的形式继承《魔法大作战》的飞行竞速要素，都可算作是各界对STG创新的尝试。随着时代的发展，游戏方式略显单薄的STG也许永远不可能重拾当年的辉煌，但蕴藏在STG游戏之中的精华一定可以得到传承，而STG兴衰之间所走过的创新道路，也足以成为后来者的借鉴。



[战士/人类]。愿幸运常伴于你

——《闪电出击V》守护者最后的遗言

迷局史诗，尚在继续……



刺客信条Ⅲ
Assassin's Creedsan Ⅲ

■四川 艳红舟马

一代传奇宗师Altair华丽的人生已经借《刺客信条——启示录》（Assassin's Creed：Revelations）做了总结，而在官方随后推出的衍生动画短片《余烬》（Embers）中，Ezio Auditore的故事也被正式划下了句号，但毋庸置疑的是，Desmond Miles的冒险生涯并未因此而结束——无论是先行者那该死的末日预言，还是其他几个金苹果神器的下落，乃至圣堂武士与刺客联盟接下来共同面临的决战都紧紧牵扯住了我们的心，应运而生的，便是《刺客信条Ⅲ》！

剧情

“刺客信条”系列作品给玩家带来的游戏体验无疑是绚丽多彩的，凭借着强大的技术实力以及天马行空的想象，制作者让我们先后领略到了罗马、君士坦丁堡昔日的风采，邂逅达·芬奇、苏莱曼大帝等风云人物，甚至实地“参与”了诸多似是而非的“重大历史事件”。那么，接下来系列的最新续作《刺客信条Ⅲ》又为我们准备了哪些惊喜，让我们能再度眼前一亮呢？

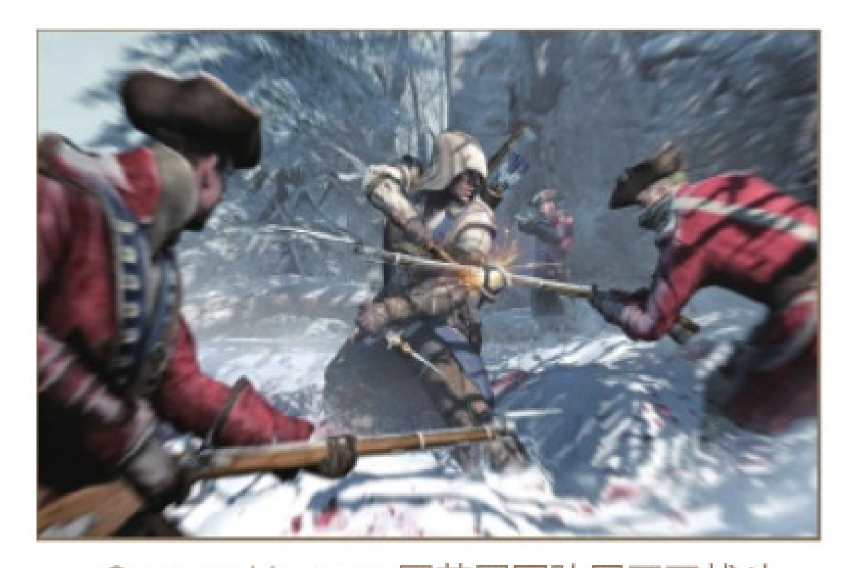
《刺客信条Ⅲ》的背景舞台设立在1753~1783年间的美国东北边界地（The Frontier），将会以由乔治·华盛顿（George Washington）领导、北美13



本作的主角——Connor Kenway

George Washington

William Miles是Desmond Miles的父亲，期待本作中会有更多与他有关的戏份



Connor Kenway同英国军队展开了战斗



Charles Lee与幼时的Connor Kenway，命运的邂逅

制作：Ubisoft
发行：Ubisoft
类型：动作冒险
发售日期：2012年10月
期待度：★★★★★


幼时的Connor Kenway（原画）

个英属殖民地为捍卫自身利益而同大英帝国展开的长久战争（American Revolutionary War，即独立战争）为主要描绘对象，同时期的法国——印第安人战争与邦克山战役也会有所涉及。当然，按照"刺客信条"系列的经典设定，那些看似为世人熟知、已盖棺定论的历史结论背后往往就隐藏有深深的黑幕，还记得在《刺客信条Ⅱ》中制作者就向玩家灌输了"乔治·华盛顿实乃第三块金苹果神器的拥有者"的理念么？育碧的编剧怎么可能舍得让本作中的美国独立革命按着《爱国者》《跨越德拉瓦河》等好莱坞电影的传统套路来进行呢？什么圣堂武士、刺客联盟，所有可以利用的元素能巧妙安插其中的就全不会放过！

至于故事的旁观者与叙述者，便是伴随本作一道面世的新脸孔——Connor Kenway。按照育碧的说法，Connor Kenway是一个英国——印第安土著混血儿，他的刺客身份主要继承自他的白人父亲，而他在母亲所属的Mohawk部落里长大，也因此他拥有一个非常个性、印第安味十足的本名——Ratohnhaké：ton，意为"灵魂长存"。

"Connor Kenway是一个善恶分明的人，他并不喜欢对事物或人持有中立的态度。"本作的创意总监Alex Hutchinson此般形容游戏的主角。实际上，根据既有的情报资料我们可以获知，Connor Kenway在设定上有些"正义斗士"的味道，正是这种嫉恶如仇的信念让他在小时候目睹了家园被贪婪自私的白人殖民者给破坏后旋即就针对后者发动了长期的抗争，也因此直接引起了当地的刺客联盟组织的注意，并于1770年吸收他为骨干成员。而另外，出于道义，Connor Kenway又决心于独立战争中帮助乔治·华盛顿统帅的大陆起义军。需要指出，同系列前几作类似，游戏中玩家将会有机会接触到诸多历史著名人物的NPC角色，除了上面提到的乔治·华盛顿，还包括与本杰明·富兰克林、查尔斯·李（Charles Lee）等。值得一提的是，考虑到游戏的剧情将横跨30年之久，本作将必然沿用《启示录》那样间隔时间式分段叙事法，育碧特意透露称，其中就有包括一段对Connor Kenway童年经历的交代。


Connor Kenway与George Washington一路骑马交谈，背后紧随着的是大陆起义军

知识点：

法国——印第安人战争：French and Indian War，1754年~1763年间英国和法国争夺北美殖民地统治权的一场战争。

邦克山战役：Battle of Bunker Hill，美国独立战争的首次大型战役就于1775年7月17日发生在附近的布里德山。

Mohawk部落：原纽约州6大土著印第安人部落之一，后因曾在独立战争中支持英国军队而遭到美国独立政府的打压，遂举众迁居加拿大。Mohawk意为"食人的"，它还以本族男性独特的发型即"Mohawk头"而闻名。

乔治·华盛顿：1732~1799，美国国父，美国独立战争大陆军总司令。1789年当选美国第一任总统，同时还是神秘的共济会之代表人物。

本杰明·富兰克林：1706~1790，著名的科学家、发明家、政治家兼美国独立战争领袖。

查尔斯·李：1732~1782，本来是一名英国士兵，后加入反抗英帝国的行列并任义军将军。

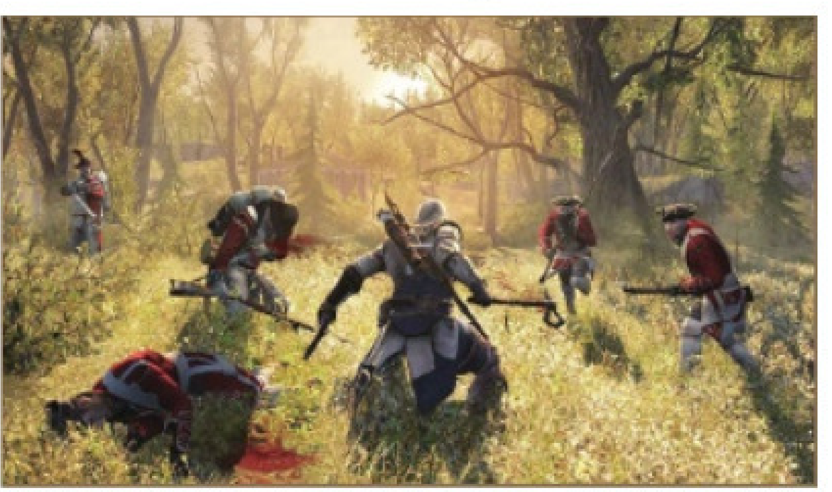
战斗

故事发生的年代已是火器开始大规模普及、冷兵器锋芒逐渐消褪的时代，但这并不影响我们的主角继续作为一个神出鬼没、身手敏捷的刺客令敌人闻风胆寒。首先，Connor Kenway可以装备的武器包括印第安战斧（Tomahawk）、老式燧发枪（Flintlock pistols）、弓箭以及绳镖（Rope Dart）等，辅以袖剑（Hidden Blade）等刺客的招牌武器，其中绳镖的创造灵感直接源自中国的功夫电影，它既可以飞掷出去杀敌并随即借助拉绳收回，还能当做鞭子直接甩荡攻击。


Connor Kenway的随身武器


在树林中的Connor Kenway就如猴子一般灵巧


手枪+印第安战斧，所向披靡


遭遇多名英国士兵

再者，Connor Kenway和Ezio Auditore一样，他也能双持两种不同的武器，并为它们指派不同的使用按键，且这两种武器可以同属于一类，像是“短刀+印第安战斧”的组合，听上去是不是很赞？

具体的战斗系统方面，制作者有意加大了防御和发动反击的难度，并取消了目标锁定功能，换为系统默认自动锁定敌人，其目的是鼓励玩家主动参与正面战斗，相应的，育碧特别针对本作增加了不少新设定，像双重反击（Double-counters）、连杀（Chain kills）、劫持敌人做肉盾等，不过具体细节官方尚未公布。育碧还表示，在游戏场景中有被称为“潜猎区”（Stalking Zone）的存在，在这儿Connor Kenway可安全地刺杀不幸进入的敌人，并保持自己的行踪始终处于隐匿状态而不被发现。最后，不知道算不算是好消息，《启示录》里那颇遭人诟病的塔防系统于本作中被正式砍掉了。

世界

如前所述，Connor Kenway在游戏里的足迹将遍及当时美国的东北边界地以及附近的一些城市村落包括波士顿、纽约、Mohawk村等。边界地由于是法国——印第安人战争和美国独立战争的核心战场，故将会有约三分之一的任务与游戏内容同之紧密联系，而按照育碧的说法，边界地的总面积将会是《兄弟会》（Brotherhood）里的罗马城的一倍半！边界地同时涵盖有森林、河流、峭壁等地形，故而是个绝妙的跑酷场地，想如同人猿泰山那样踩着树枝飞跃前进么？《刺客信条Ⅲ》就能满足你的愿望！

然而，边界地又绝非仅作为噱头存在，就比如其中时常出没各种野兽像是兔子、鹿、熊之类，Connor Kenway可以充分发挥自己的捕猎能力——本作中玩家可是能够将动物的皮毛和肉拿到附近的城镇去卖钱的。按照制作者的说法，猎物毛皮的价值直接与玩家杀死动物的手法有关，如果玩家对猎物一击必杀，那么对毛皮的损害就越小，自然其卖相就越好，对应更高的售价。

城镇方面，育碧的打算是让它显得更加繁荣、富于生气，并符合相关的时代背景特征。举个例子，路边的小贩会主动走到玩家跟前兜售商品，报童将沿街叫卖报纸，各种宠物来往游荡于小巷道路等。城镇还会时常发生一些随机事件，如小偷突然抢了水果店的水果等。但毕竟本作里的城镇不是系列前几作鱼龙混杂的罗马或君士坦丁堡，故派系功能在本作中被正式取消了，但是育碧承诺会做出相应的替代性弥补。再就是俱乐部这一新设定——游戏中玩家的表现会引起一些俱乐部的关注，后者将向玩家适时地发起邀请，譬如玩家因为捕鹿“精准狠”而名扬某处小镇，当地的打猎俱乐部说不准就会向玩家抛来橄榄枝。



游戏里的波士顿港



划船现在变成一种常见的旅行途径了



行走在某处英属小镇（原画）



游戏里的大陆起义军（原画）

引擎

据悉，《刺客信条Ⅲ》采用的是新版的Anvil游戏引擎，它支持即时渲染多达上千名NPC同屏的场面（远胜前几作里的百人秀规模）！试想上千名士兵交战，硝烟弥漫，火光四射，会是何等的震撼人心！该引擎还有着更好的环境效果表现，代表例证就是本作中正式加入了天气与季节变化，并对游戏进程产生实质的影响：在冬季，玩家与NPC士兵的移动速度都会变迟缓，河流也会结冰冻住，使得Connor Kenway能徒步到对面探险。

多人

目前官方已经确认曾负责《兄弟会》与《启示录》里多人对战部分的Ubisoft Annecy将主刀本作的在线部分，但截至目前制作者对该部分的情况守口如瓶，我们只是知晓两个通过预订和购买特别版放出的可使用角色——红衫女卫兵（Redcoat）和快枪手（Sharpshooter）。P

多人模式角色：红衫女卫兵



多人模式角色：快枪手



FIFA 13

■江苏 老黑

在于4月下旬公布了FIFA系列的最新作品——FIFA13之后，EA Sports于5月10日向媒体记者发出内部邀请，演示了这款足球游戏热作的最新开发状况，两位制作人Aaron McHardy、Nick Channon以及社区经理Romily Broad主持了演示活动。正如之前系列总监David Rutter所说的那样，FIFA13在本世代主机上已经很难再有突破性的进化，但这并不代表今天的FIFA是最完美的足球游戏。FIFA12革命性的防守方式——战术防守以及将身体对抗细节化的冲撞引擎在给足球游戏玩家带来全新震撼的同时，也带来了新的问题。整个制作团队正是根据玩家们对FIFA12的负面反馈，找到了5个可以改进的点。

进攻智能

进攻智能（Attack Intelligence）系统的主要功能，是解决FIFA游戏长期以来存在的跑位路线单一化的问题。无论是玩家按动手柄上的LB键还是由AI自动前插，球员的跑位基本上都是直线的，很难看到他们做出横向和斜向的跑动。这就使得在以往的FIFA作品中，己方前锋的前方一旦有对方后卫堵截，则要么前插无法执行到位，要么就是直接跑到了越位位置上去。

在FIFA13中，接应你的AI球员将会根据场上局势做出更为合理的跑动，包括横向跑动为你的射门和突破拉开空档，让玩家能够实现直传斜插或者斜传直插的配合。在前进路线被阻挡的情况下，顶级的锋线队员会试图用曲线式的跑位绕开其防守位置。

出于平衡性考虑，并不是所有的球员都会拥有这种聪明的跑位能力，它将会受到球员的位置感、进攻意识两项“精神能力”的影响，此外还与球员的疲劳程度有直接关联。在体能不足的情况下，即便是再会用脑子踢球的队员，也很难展现自己的灵光一现。

完整盘带

完整盘带（Complete Dribbling）主要是针对前作新加入的“精确盘带”在易用性上的硬伤而制定的，FIFA12在宣传阶段展示的Precision Dribbling系统让“梅西控”玩家们充满了期待，大家都希望通过这种能够在360°范围内进行小幅度自


梅西就是如此强大，放铲之后人和球都碰不到


任意球可以安排三名球员同时站在罚球区域


理查德斯不在，曼城的右路防守果然形同虚设

制作：EA Sports
发行：EA Sports
类型：体育
发售日期：2012年秋季
期待度：★★★★☆



特里拼了老命也挡不住荷兰小飞人的突击，本赛季的他在首轮面对阿森纳的比赛中就是这样被范佩西彻底打爆的

由盘带的全新操作，来让小快灵型球员在肌肉猛男们的夹缝中，演绎“邮票上跳舞”的非凡技艺。而实际上，精确盘带一旦使用，球员的行动速度就会变得异常缓慢，完全就是原地式的花活表演，用到梅西这样可以在突进过程中进行高速盘带的球员身上，显得相当不切实际。

在FIFA13中，“完整盘带”技能在使用过程中不会明显降低你的突破速度，而是能够让玩家所主控的球员在带球突破过程中给予防守方足够多的压迫。当然，这一技能也必须由球员的技术功底作为保障，一个靠头球和身体吃饭的糙哥在进行高速盘带的过程中，往往耍着耍着就自己都不知道球跑到哪里去了……

第一时间触球控制

第一时间触球控制（First Touch Control）的目标是解决FIFA长期以来存在的黏球问题，自从FIFA11开始，EA Sports就试图通过以Pro-Passing（专业传球）为代表的子系统，来改变接应队员一旦得球之后就可以在第一时间稳拿住，然后随意做下一个技术动作的问题，但效果相当不理想。在FIFA13中，接球者能否再舒服地将球拿住，将取决于传球速度、线路的合理性、己方所受到的防守压力，以及自身停球的基本功是否扎实。面对同一个高速飞来的半高球，顶级球员可以轻松将球卸下之后控在脚下，也有的球员可能一停就是老远，直接将控球权送给了对方。

除了这些“客观因素”以外，玩家的操作也可以弥补球员在身体和能力上的一些先天不足。以往的挑传身后之所以成为了一种影响平衡性的进攻方式，其根本原因在于只要接球者在位置上，任何人都能将过顶球稳稳拿住，然后直捣黄龙。FIFA13的这个新系统固然可以制约挑传的威力，但玩家根据球员自身的特点采取有针对性的处理球方式，依然可以发挥奇效。比如速度偏慢但技术出色的高佬克劳奇在接直传球的时候，需要玩家推LS摇杆趟一下，将追兵一下压到身后，用身体优势来抗住追兵。

为了突出本作“拿球难”的模拟特性，FIFA13特别加入了一种名为空中穿越球（Lofted Through Balls）的全新传球方式，它比按下Y键传出的普通意识球的速度要更快，对对方纵深位置的威胁也更大，非常适合边路球员高速插上后进行致命输送，但是如果你的停球不到位，就可能导致皮球因为没接好，或者根本没接到而直接飞出边线的悲剧事件。

球员冲撞引擎

前作中的“冲撞引擎”在本作中升级为了“球员冲撞引擎”（Player Impact Engine），制作组承诺前作中各种搞笑的身体对抗效果（比如基情一吻、球员叠罗汉）在本作中将会彻底不复存在。一个值得注意的变化就是前作中在球员侧后方按下X键做出的推搡、拉拽动作（Pull/Pull）功能，现在与出脚断球功能进行了分离——在任何位置按下X键，防守球员都会使用腰腹、肩部力量，以及手臂动作对对方持球队员实施干扰，增加自己的防守面积——当然使用不当的话也很容易犯规吃牌。制作组表示FIFA13的裁判将会分清合理冲撞、战术犯规和恶意犯规之间的区别，绝不会因为禁区内的一次强度较大的身体接触就随意判罚点球。

战术任意球

本作的战术任意球（Tactical Free Kick）系统最多可以在罚球前，安排3名不同罚球风格的队员站在球前，让对方搞不清你究竟是要大力射穿人墙、轰近角还是弧线挂远角，同时还可以在事先设定好的任意球战术中，安排最多3名队员在罚球后的跑动路线，甚至可以安排一个队友在对方人墙旁站住，在罚球后迅速躲开，为重炮射出的极速炮弹开辟一条飞行线路。

作为防守方，本作终于可以像PES系列那样实时调整排列人墙的队员人数，安排队员进行干扰。

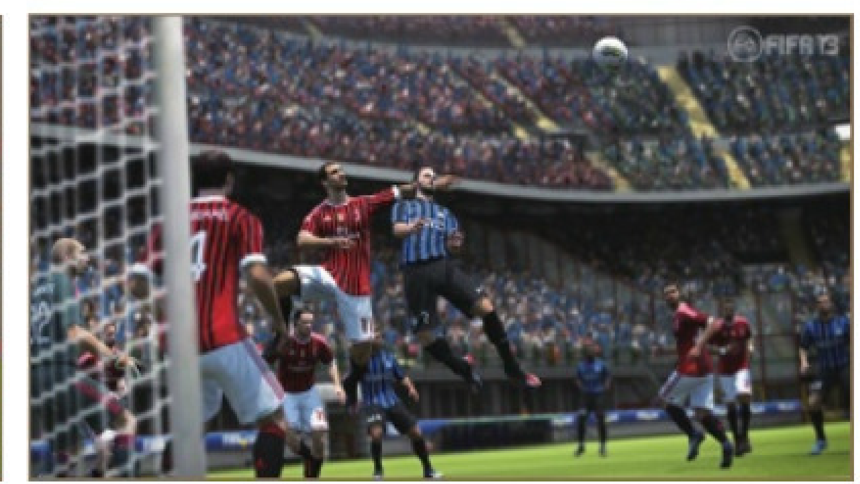
从目前得到的信息来看，FIFA13的定位更像是FIFA12的威力加强版，虽然没有让人耳目一新的内容，但可以肯定的是，这款游戏会在模拟真实足球的道路上，迈出坚实的一步。P



拿球的阿坤陷入兵工厂后卫队员围攻的危急时刻，亚亚·图雷适时进行前插接应



对人不对球的犯规，裁判当然不会放过



伊布大爷，您跳起来的臂部动作也太腹黑了吧！

邪恶之眼，黑夜重开！

黑暗之眼——圣提纳夫之链
The Dark Eye: Chains of Satinav

■晶合实验室 Joker



在《黑暗之眼》的游戏中，玩家将体验在神秘大陆Aventuria的全新冒险。大陆上的王国Andergast安静祥和，其子民长久以来一直十分迷信神灵，虽然和邻居Nostria几个世纪以来都存在争执，但是现在双方已经开始达成和解并准备迈向和平。不过这一切都被神秘的乌鸦瘟疫所摧毁，这些突如其来且攻击性极强的乌鸦们开始在整个大陆肆虐，还开始向人类发起攻击。这些凶恶的黑色生物甚至已经入侵到国王的城堡，介于此种诡异的现象和对民众造成的恐惧，国王找到资深猎人Geron，请求他来调查并找到解决这次乌鸦瘟疫的方法。玩家所扮演就是猎人Geron，在游戏过程中玩家将与神秘的伙伴Nuri一同追踪调查这次神秘的乌鸦瘟疫，以找到罪恶的源头。任务的难度远远超出他的想象，无数的艰难险阻在等待着他，这段历程也将成为他人生中最危险也最奇妙的冒险。

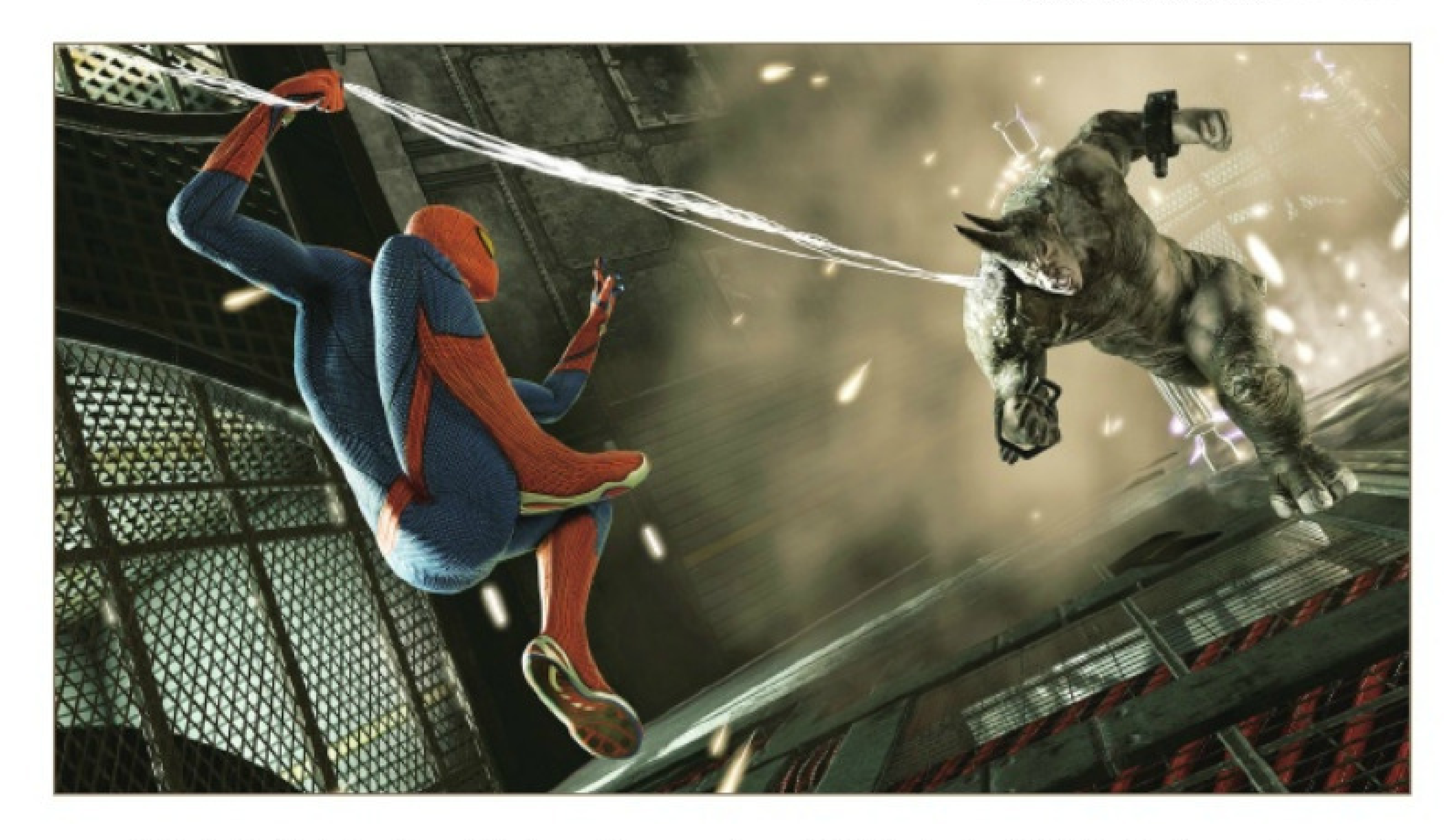
颇具特色的画面，极具挑战性的谜题，引人入胜的故事以及上佳的角色塑造，无不令人对这款点击式冒险解谜游戏充满期待，冒险游戏爱好者不容错过。P

制作： Daedalic Entertainment
发行： Deep Silver
类型： 冒险解密
发售日期： 2012年6月22日
期待度： ★★★

能力越大，责任越大！

神奇蜘蛛侠
The Amazing Spider-Man

■晶合实验室 Joker



《神奇蜘蛛侠》在剧情方面依旧是由玩家扮演超级英雄蜘蛛侠，利用超能力在城市中穿梭并同邪恶反派对抗，拯救曼哈顿市民于水火的故事。

本作游戏有着全新开放世界设定，游戏将自由度带回了曼哈顿，玩家除了进行主线剧情外，还能自由的探索各种支线任务，达成挑战任务或尝试迷你游戏。同时游戏将推出名为“Web Rush”的新功能，它能够为玩家提供实时的导航和战斗选择，让玩家在任何时刻都能顺利的完成蜘蛛侠的招牌动作。此外游戏中的恶棍和其他许多方面的内容增添了更多“现实主义”的感觉，重新诠释了粉丝们最喜欢的超级恶棍，还有专为游戏而创造的全新的反面角色。

游戏是第三人称动作游戏，战斗系统是经过重新设计，以期带给玩家比以往更深入更真实的体验。游戏把战斗和蜘蛛网深度结合，让玩家可以做出以往无法做出的动作。P

制作： Beenox Studios
发行： Activision
类型： 动作冒险
发售日期： 2012年6月26日
期待度： ★★★

暗黑破坏神Ⅲ

DIABLO

□辽宁 枫红一刀流

极品	总评 9.0
制作	Blizzard Entertainment
发行	Activision Blizzard
类型	动作角色扮演
语种	英、繁中
游戏性 Gameplay	9.6
上手精通 Difficulty	8.9
画　面 Graphics	9.0
音　效 Sound	8.8
创　意 Creativity	8.6
剧　情 Story	9.3

十年磨一剑的《暗黑破坏神Ⅲ》终于与玩家见面了，漫长的等待没有带来太多的改变，但打怪、拾取、升级的暗黑模式仍然让玩家们疯狂。尽管暗黑老怪Diablo总是阴魂不散，剧情还是那么的老套，重复着可预见的情节，但这些剧情只是将众多的地下城迷宫和任务联系起来的理由罢了，吸引玩家的还是打怪和拾取。而能够让人热血沸腾，始终处在亢奋状态的，就是打怪时的那种爽快感，还有打倒Boss掉落金币和装备的一瞬间，就像真的挖到了财宝一样令人欢呼雀跃。在得到稀有装备时，立刻打开道具栏在它上面按鼠标右键，在短短的等待鉴定的几秒钟内，内心又如同开彩票般的紧张激动。

"暗黑3"游戏设有4种难度，只有将当前难度通关才能向更高级别的难度挑战。玩家在游戏中可选择扮演巫医（Witch Doctor）、武僧（Monk）、狩魔猎人（Demon Hunter）、秘术师（Wizard）、野蛮人（Barbarian）五种职业之一展开冒险。虽然这五种职业的背景有所不同，但冒险的经历是完相同的，因此在以下流程攻略中对主角均以"英雄"相称。

崔斯特姆的老教堂里，凯恩翻阅着古籍，查找邪恶降临的只言片语。望着叔叔忙碌的身影，莉亚在椅子上沉沉入睡。睡梦中，她看到恶魔从某处汹涌而出，人间沦为修罗炼狱。

愕然惊醒，回味梦中的情形，莉亚不寒而栗，但愿只是一个梦境。凯恩叔叔关切地望着她，心里有种不祥的预感，说地狱的恶魔或许开始行动了！话音未落，远处传来一阵破空的轰鸣，屋顶的尘灰随之扑簌坠落。莉亚意识到不妙，连忙拉住叔叔往外跑。

一道流星划破天际，击中了这座破旧不堪的老教堂。跌倒的莉亚回头望去，巨大的陨石坑出现在身后，古籍的残片在烈焰中旋舞消逝，凯恩叔叔已不知去向……



第一章

一、陨星（The Fallen Star）

陨星坠落之后，崔斯特姆镇爆发了僵尸潮，英雄赶往那里调查此事，以结束那些徘徊不去的僵尸给镇民们带来的伤害。

来到崔斯特姆镇大门前，这里已沦为横尸遍野的战场，活着的人都处在随时可能丧命的境地。清理掉一批僵尸后，兰佛德队长告诉英雄说，那颗陨星坠落在老教堂里，现场只有莉亚一个生还者。

进入小镇，这里不复过去慵懒安宁的景象，人们的脸上不见欢乐和笑容，代之是绝望到极点的表情。路边到处是猩红的血迹和遇难者的尸体，守卫们正忙着焚烧尸体，防止它们复活成为僵尸。


帮助崔斯特姆的卫兵清除门口的僵尸

进入屠牛旅店找到莉亚，得知她的叔叔凯恩在陨星的撞击下掉落到老教堂的深处。莉亚本想下去找他，但那时僵尸开始复活，她只好回到镇上寻求援助。

看来是陨星的力量使那些亡者复活，此事不能袖手旁观。于是英雄折回镇门处找兰佛德队长谈话，得知前不久道尔亭队长和民兵都被僵尸杀害了，只有他活了下来。又得知那些僵尸是旧镇废墟里的妖后召唤出来的，只有杀掉妖后才能平息这场僵尸危机。

离开城镇往旧镇废墟行进，沿路都是阴森幽暗、无比凄凉的景象，在英雄耳边不时萦绕着恻恻的冷笑声。废墟里布满了面目可憎的苏醒亡者，英雄清理掉沿途的刺脊魔和活尸，还有那喷吐着恶心黏液的妖母，最后在废墟的末端找到了妖后并终结了它，僵尸们也随之消失不见，但英雄感觉到黑暗中仍有阴影在蠢蠢欲动……

支线&事件：

1.在屠牛旅店外有只大宝箱，是用来存放装备道具的，每花1万金币购买10格空间。商人除了交易装备，更重要的职能是修复装备。每次死亡会使装备下降10%的耐久度，最好及时修复。

2.在屠牛旅店莉亚的房间，能找到莉亚的书本，得到额外的经验。在旅行中翻找背包或打怪有机率掉落笔记和信件，介绍一些背景信息，同样能得到经验奖励。

3.在旧镇道路地图杀掉3只妖母能获得额外的经验和金钱的奖励。

4.副本的出现是随机的，这副地图有机率出现“阴冷的地窖”“幽暗的地窖”和“井底洞穴”3个副本，规模都比较小。在“阴冷的地窖”里会遇到紫怪萨寇斯，在“幽暗的地窖”里有只华丽的宝箱，而在“井底洞穴”中只有零散的金币。

5.金色的装备是珍稀的，需要鉴定才能使用。本作取消了鉴定卷轴的设定，直接在金装上点鼠标右键即可鉴定。

二、凯恩生死之谜（The Legacy of Cain）

回到城镇，莉亚说进入老教堂需要一把钥匙。钥匙在一群民兵的身上，前不久他们被僵尸逼到了爱德莉雅的小屋那边。虽然英雄怀疑凯恩是否能在陨星的撞击下存活，但看到莉亚那坚定的表情，还是决定帮她找到凯恩，无论是死是活。

带着莉亚返回旧镇废墟，打开一道铁门探索北部区域，树林里迷雾浓重，妖气弥漫。在路上莉亚谈到自己的身世，她的母亲是一名女巫，在她很小的时候便过世了，一直由凯恩叔叔抚养，对母亲的印象很是模糊。

在小屋里找到一座隐藏的地窖，二人沿着竖梯爬了下去，在里边遇到了魔化的道尔亭队长，将他杀掉搜得教堂钥匙。莉亚还在地窖里找到了母亲的日志，她陷入两难的境地，一方面想多了解母亲的事情，同时也希望能早日找到命悬一线的叔叔。英雄觉得她还是留在小屋比较安全，于是自己带着钥匙前往老教堂。

沿着小路找到臭名昭彰的大教堂，巨大的深坑里散放着幽森的蓝光。英雄纵身跳落到下层，在迷宫通道内寻找凯恩的下落。那些曾在黑狂君统治下冤死的人民，还有前来寻宝惨死的盗墓者，如今都沦为不死怪物，游走在教堂深处，这些都是陨星的坠落造成的。如果能找到凯恩的话，就能得到更多的情报。

在迷宫的西南找到李奥瑞克密道，发现到凯恩尚在人世——如果莉亚知道这个消息一定喜出望外，小镇里不是每个人都这么幸运。不过凯恩目前的状况有些不妙，他正被一群骷髅王的手下追袭。

上前清除掉追击的骷髅士兵，凯恩打开了一条密道，英雄穿过教堂花园返回到崔斯特姆镇。

支线&事件：

1.在旧镇废墟或旧镇道路有只华丽的宝箱，有机率爆出稀有装备。

2.乱葬坑在前往老教堂的路上，里边只有少量的死尸。


前往大教堂底部找到李奥瑞克密道

3.教堂里聚集的怪物可利用环境来消灭，比如松开铁链使空中的灯架坠落。此后会遇到更多这样的机关，沸油、灯油桶、石堆和木堆等。

4.遇到书架、尸体和箱子都搜刮一下，会掉落一些金币。聚沙成塔，在初期资金紧张的情况下勤劳致富。

5.使用传送平台时，在传送地点列表里，有沙漏图案的是当前任务的目标地。


高台上的魂瓮召唤出大批骷髅兵，必须坚守1分钟时间

3.在荒弃墓园的一座墓穴中遇到哭泣的夫人幽魂，说盗墓贼玷污了她的坟墓，希望主角能帮助他们夫妻团聚。而后收集附近的3只骨瓮，将它们放到石棺里，完成任务。

4.在某座墓室调查圆台上的魂瓮，此时四周涌现大批骷髅兵，在它们的围击下坚持1分钟，再将这只魂瓮击破，那些骷髅兵瞬间消逝。

5.副本的出现有一定随机性，不见得能探索所有的副本和触发所有的事件。

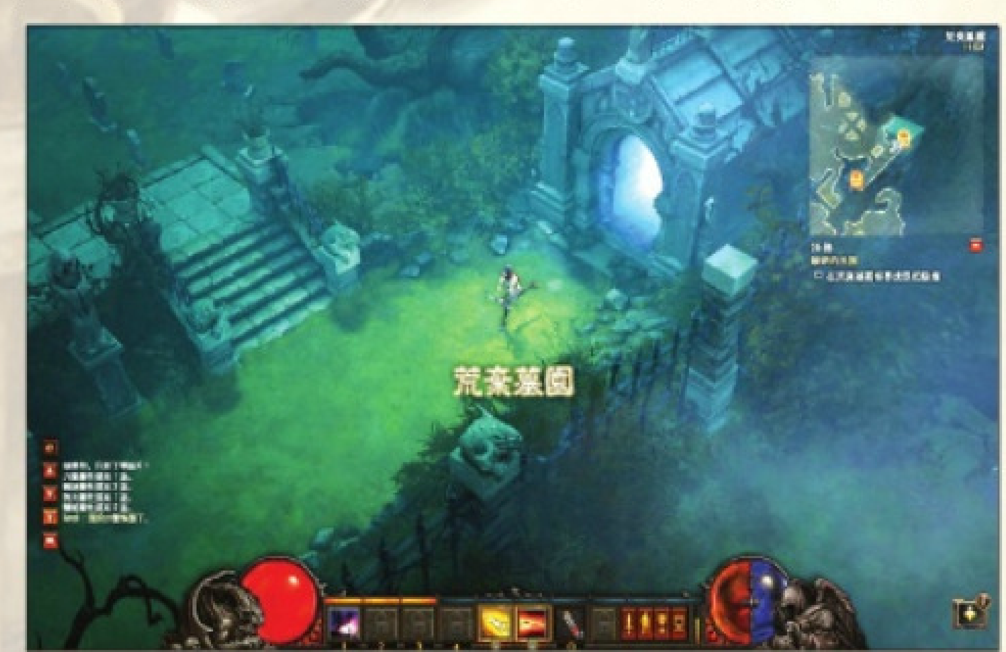
6.此任务结束后，会开放铁匠制作系统，可以学习制作技术，制作盔甲武器，或从贵重的装备上拆解材料。学习制作技能需要大量的金钱做后盾，在初期不建议学习。

7.此任务后解锁传送门功能，在任何地图使用它能回到城镇，修理装备或交易道具等，完事可再传送回来。

三、破碎的王冠（A Shttered Crown）

莉亚见叔叔毫发无伤的归来，兴奋得雀跃不已。英雄向凯恩询问陨落流星的事情，他说起末日预言，那颗陨落的流星就是毁灭降临的征兆。

英雄想再次探访那个陨星坠落的巨坑，可是骷髅王李奥瑞克出没在那里，成为英雄前进的最大障碍。凯恩说李奥瑞克曾是受人爱戴的君王，后来被恐惧之王迪亚布罗给腐化了，死后变成了骷髅王。现在骷髅王带着许多受他残害的死者一起重生，想要打败他，就需要找到他生前的王冠。



探索荒弃墓园，其中只有一座是丞相墓穴

英雄向镇上的铁匠海德格打听王冠的下落，他神情悲伤地说，妻子已经被僵尸感染。英雄能够体会到他的痛苦，在别无选择的情况下，亲手结束挚爱的生命是多么的无奈和煎熬，英雄决定帮助他完成这件事，进到海德格家的地窖，见到了痛苦的米菈，三下五除二让她永远得到了解脱。

海德格说他的祖父曾是李奥瑞克的丞相，那只王冠就埋在他的坟墓里。看来海德格流落到崔斯特姆，一定经历了曲折的故事，现在英雄无暇深问，立刻动身前往悲泣荒原寻找王冠。

打开城西北的大门进入悲泣荒原，这里涌动着大群的僵尸。进到荒弃墓园，在里边找到了3座被亵渎的墓穴，其中之一便是丞相墓穴。墓穴里阴森幽寒，潮湿晦暗，四处游荡着骷髅兵和魔婴，还有徘徊不去的盗墓者冤魂。

英雄在丞相墓穴内打扫掉成群的死亡守卫，见到丞相的幽魂后，那个灵魂却不让英雄带走王冠，无奈之下只好动武。让丞相安息后终于拿到了王冠，却发现它已遭到破坏，英雄怀疑是丞相埃蒙不想让他人利用王冠的力量，才蓄意破坏它的。

回到城镇找海德格交谈，他爽快地将王冠修复，并且答应为英雄打造更多的神兵利器，好让自己的生活更有意义。

支线&事件：

1.凯恩的屋子里有本凯恩的笔记。

2.在墓穴里遇到祭坛要及时加上祝福，可以增加经验，提升掉魔法装备的机率，提升伤害值等。

四、黑狂君的统治（Reign of The Black King）

为了找到那颗陨落的流星，英雄必须结束骷髅王的黑暗统治，让这片土地恢复平衡。凯恩说，用王冠可以打开那道镀金的封印之门，进入到老教堂的内部。

英雄由教堂花园再次进入李奥瑞克密道，在大厅里用王冠打开了王陵华门，由此进到大教堂的二层。这里到处是骷髅士兵和尸怪，还有墓园护卫破墙而出，召唤不死怪物迎接不速之客。

在经台上，英雄阅读了拉克达南的卷轴，他是李奥瑞克王的军队指挥官，无比热爱着他的帝王，在李奥瑞克被大主教拉撒雷兹用邪恶的黑暗魔法蒙蔽后，对其言听计从，结果造成了帝国军队的惨败。归来的拉克达南将军心怀悲痛，一剑刺死了他。

李奥瑞克的遗体在收殓入棺的时候变成了骇


果断击碎四根柱子，那些骷髅士兵便不再出现

人的骷髅王，瞬间击溃了所有的士兵，只剩下拉克达南孤军奋战。最后拉克达南遭受骷髅王的诅咒，他无法压制体内突窜奔涌的力量，便走进了深深的墓穴孤独的死去。

英雄在大教堂的三层遇到一群黑暗教派的巫师，他们正在举行仪式囚禁一位战士，显然是出于某种邪恶的目的才这么做，于是英雄在战士屈服之前打断了仪式，杀掉所有巫师将他解救出来，然后带着他找回被偷走的装备。

武士穿戴整齐，铠甲鲜明，英姿飒爽。他介绍自己叫寇马可，是圣堂骑士团的一员，此番前来是为了铲除骑士团的叛徒，一名叫酋达的骑士投靠了真神教，二人目标一致，决定一起行动。

在东北的房间内找到酋达，他一边释放毒气弹，一边召唤骷髅士兵，不过最终还是被英雄击败了。人之将死，其鸣也哀。他认识到自己的过错，发出真诚的忏悔，不过为时已晚，寇马可举起长矛将他戮于当场。

圣堂骑士光明磊落，言行如一。寇马可在清理门户之后，如约加入到英雄的队伍，一起前去对抗骷髅王。作为一名圣堂武士，他最喜欢的是神圣典籍，旅途中遇到的话不妨都送给他吧。

英雄来到大教堂的四层，在这里遇到食腐妖蝠和骷髅盾牌兵，还有大腹便便的尸块收集者，将他的血打空会自爆。找到王室墓穴，见大厅中插着一把大剑，那是当年李奥瑞克王使用的。上前调查大剑出现拉克达南和李奥瑞克的幽魂，再现了当年拉克达南刺杀李奥瑞克王的情景。

往前遭遇骷髅王的幽魂，他怒斥英雄仅凭凡人之躯竟敢擅闯他的领地，随后浮在空中祭起四根招魂柱，骷髅士兵源源不绝地从中涌现出来。英雄游走四周，全力击破这四根散发蓝色光芒的柱子，那些骷髅兵便不再出现了。

推开一道沉重的王陵华门，英雄接近了李奥瑞克王的安息之处。此时前面出现一道散发着金光的栅门封锁了道路，从地底钻出无数的返世亡灵，将其清扫干净后那道栅门吱哑开启。

在王座大厅找到李奥瑞克王的骨骸，英雄将王冠戴到它的头顶，它居然站了起来——骷髅王重生了，挥舞着大剑朝英雄大步走来，一边走还一边召唤无数的返世亡灵。

●**Boss战 骷髅王李奥瑞克：**骷髅王的攻击方式并不复杂，它会使出一个向前的连续大挥砍，近身职业见到这招要先闪开，等它砍完停下来后再过去砍它。此外骷髅王还会召唤骷髅兵，主角可先清理这些杂兵，也可以引骷髅王砍死它们，这样还可以获得一个成就。

终于打倒了骷髅王，王座的下方现出一条通道，由此进入凄凉大厅，英雄在陨石坑口发现了一位陌生男子，虚弱地倒在地上。他有着让人印象深刻的金色眼眸，看样子不像是盗宝贼，难道他就是那道从天空飞坠的流星？

陌生人承认自己从高空坠落，但对自己的身世说不清楚。如果他说的是真的，一个能在如此剧烈撞击之下存活的人，实在是匪夷所思。英雄将他带回了城镇，希望能从知识渊博的凯恩那里得到答案。



回到镇上，将取得的碎片交给凯恩

支线&事件：

1.此任务中开放队友系统，游戏中共有3名队员能成为同伴，但每次只能带1名同行，其他队员在城镇待命。队友可拥有4个技能，自加入后每隔5级可解锁1个技能，玩家可选择他们学习的技能。

五、异世之剑（Sword of The Stranger）

陌生人完全不记得自己从天而降的奇异经历，只记得自己带着重要的使命而来。他还遗失了一把威力强大的剑，它在坠落的同时碎成了三片，如今不知落在何方。凯恩觉得那把剑是恢复他记忆的关键，便让英雄前去收集三块碎片。莉亚说羊头人在悲惨之原杀戮肆虐，或许和那把剑的碎片有关。

英雄由荒弃墓园前往悲惨之原，这里迷雾惨淡，淫雨霏霏。平原上游荡着月族战士和蛮牛兽，还有释放瘴气的木妖。英雄找到了卡兹拉窝巢，在洞穴的深处见到耀眼的蓝芒，附近围着一圈黑袍教徒，他们正在举行一种仪式来汲取宝剑碎片的力量，他们就是寇马可所说的真神教教徒。

英雄们打断了他们的仪式，消灭了先知巫瑞克和所有教徒。这时真神教的教主玛格妲的幻象浮现，说英雄无法得到下一块碎片，它落在只有先祖才能踏足的禁地。英雄匆匆离开洞穴，回到城镇将宝剑的碎片交给了凯恩。

陌生人对那个真神教一无所知，但从宝剑碎片留下的气息感觉到他们被某种深沉黑暗的气量操控着。

支线&事件：

1.在失落矿洞里面有瘟疫蝠巢和飞蝠，毒性伤害。在二层遇到矿工塔修恩，对话接到支线任务“珍贵的矿脉”。往矿穴深处探索，寻找金属矿脉和精纯宝石原石，它们分别在迷宫的东北角和西南角，带着他找完道具开启交易。

2.在飞蝠农场里有个苦恼的农夫，说恶魔侵犯他的土地。在农场里摧毁四座瘟疫蝠巢完成任务。

3.在地图的东北角有间避难小屋，杀掉屋外的木妖掉落一个皮包，里面有本流浪工匠的日志，进去和流浪工匠交谈可以交易道具。

4.在被洗劫的房屋外杀掉妖怪，进屋发现一地的尸体，翻动箱子和尸体能收集到不少金钱。

5.在一片树林中有只华丽的宝箱，打开后会遭到木妖的围攻，为了心动的宝贝还是值得一试。

六、破碎的异世之剑（The Broken Blade）

莉亚细细品味玛格妲说的话，认为她所说的祖先踏足之地指的是沉没神殿，那里曾是远古民族涅法雷姆的居所。涅法雷姆是最早的一批人类，拥有天使与恶魔的混合血统，具有超凡入圣的神奇力量。传说他们在神殿的附近发动了一场惨烈的战争，他们的亡魂至今仍徘徊在那个地方。

涅法雷姆（Nephalem）

大天使艾纳利尤斯因为厌倦了天使与恶魔无休止的战争，于是创造了一个被称为“庇护之地”的和平世界，让有同样想法的天使和恶魔在这里生活，涅法雷姆就是这里的天使和恶魔所创造的人类祖先，具有超凡入圣的神奇力量。为了不被天堂和地狱发现，艾纳利尤斯创造了世界之石，它位于亚瑞特山的深处，利用世界之石作为力量之源将庇护之地隐藏了起来。此后由于恶魔莉莉丝实施的邪恶计划，使得艾纳利尤斯改变了世界之石并消弱了涅法雷姆人的力量。最终世界之石的改变让天堂和地狱都发现了庇护之地并大举入侵。天堂的正义天使泰瑞尔来到庇护之地执行摧毁任务，发现巴尔的意志玷污了世界之石，于是他掷出圣剑摧毁了世界之石。

拥有涅法雷姆强大力量的只有在庇护之地最初的一代原住民，包括《暗黑破坏神2》中的野蛮人国王布尔凯索、死灵法师拉斯玛、法师伊苏等，当然也包括《暗黑破坏神3》中的主角和佐顿库勒。

《暗黑破坏神3》的主角就是涅法雷姆人，虽然他没有表露自己的身份，但佐顿库勒、彼列都称他是涅法雷姆，主角没有否认。沉沦神殿的艾勒瑞克说只有涅法雷姆的身份才能进入神殿，主角通过了试炼而成功进入神殿，也印证了他这一身份。



佐顿库勒和主角一样都是涅法雷姆人


在旧磨坊前看到女孩莎夏被一群盗贼劫持

莉亚和英雄一起前往沉没神殿，在路上，莉亚说她体内存在着一股强大的力量，每当遇到重大危险的时候这股力量便会涌现，这种现象她无法解释。

由悲惨之原往东方行进，途中拾得一个背包，从中翻到一本盗贼日志。这名盗贼觊觎崔斯特姆镇某户人家的圣物，想尽办法博取他们女儿的好感来骗取圣物。

来到旧磨坊附近，一个看起来不怎么老实的男子跑过来呼救，说他的女朋友被一群盗贼劫持了。赶到磨坊，将一群盗贼杀光，救出被围困的女孩莎夏。

莎夏看到男朋友回来解救自己，深深为之感动，将祖传的圣物交到了那名男子的手上，希望能早日和他结婚。男子却想带着圣物逃之夭夭，一路跟随英雄离开了磨坊，他介绍自己名叫林登，希望和英雄一起冒险。英雄明白他就是那个写日志的盗贼，为了骗取宝物对那姑娘下了感情圈套。尽管品行不端，但他似乎能够帮上英雄的忙，他手上的那把弩可是真家伙。

英雄来到沉没神殿的附近，发现神殿的入口封住了，有一名灵魂守卫看守着。莉亚从古籍中了解到他的名字叫艾勒瑞克，便上前说服他打开神殿的大门。艾勒瑞克说只有涅法雷姆才有资格进入神殿，神殿的钥匙在腐溃之林里，拿到它就能确认英雄的身份。看他说得轻描淡写的，英雄怀疑他有所隐瞒。

腐溃之林里雾气氤氲，隐藏着古老的邪恶。空气中传来厮杀呐喊声，上古英雄的灵魂仍在这片古老的战场缠斗不休。英雄们探访了这里的两座地穴，分别在勇士之陵和先祖墓穴里取得了荣耀之火和光之圣火，它们就是开启神殿大门的钥匙。回到神殿前，将两份圣火放到两边的基座上，神殿正中的通道轰然开启。艾勒瑞克警告英雄，里面由他的兄弟们驻守，会毫不留情的攻袭访客。

进入沉没神殿，消灭里面的涅法雷姆勇士的幽魂，艾勒瑞克打开了通往内室的石门，在里面

找到了泛着幽蓝光华的宝剑碎片，不过玛格妲已经赶到了这里，她感觉到莉亚体内涌动的某种力量，并说她的母亲爱德莉雅将踏上和莉亚相同的命运。她的话语颇含深意，难道是说爱德莉雅还活着么？

击退玛格妲召唤出来的黑暗狂教徒，英雄上前取得了第二块宝剑碎片，顺利返回到崔斯特姆镇。



玛格妲逼迫凯恩修复宝剑

支线＆事件：

1.林登是第2名可招募的队员，职业是盗贼，擅长麻痹和属性伤害。

2.在腐溃之林有处高地，附近零散摆放着很多具尸体，调查石碑之后，成群的上古英雄的灵魂冲杀过来，将主角一行当成了敌人。

七、沃萨姆的浩劫（The Doom in Wortham）

拿回了两块宝剑碎片，陌生人恢复了稍许的记忆，他想起有一块剑的碎片坠落到了一座小渔村。莉亚说那可能是附近不远的沃萨姆村，英雄将前往那里取得最后一块宝剑碎片。



赶到小渔村，发现这里遭到真神教徒的洗劫

乘坐小船赶到渔村，这里刚刚遭到真神教的洗劫，房屋遭到了破坏和焚烧，一些教徒正在街道上屠杀渔民。英雄沿途清理掉这些家伙。在路边拾得了一本牧师的笔记，记录有村民用渔网打捞到一件奇怪的神器，貌似远古的剑柄，现在它放在教堂里保存。

在村庄的广场，英雄再度遇到玛格妲，召唤出一群的咒唤师和黑暗狂暴者。杀光这些敌人后，英雄忽然有一种不祥的感觉，玛格妲他们在英雄抵达前就已将城镇洗劫一空，那么教堂里的剑柄是否仍在呢？

和广场的牧师交谈，跟着他前往教堂地窖，发现剑柄已经被玛格妲取走，她逃走前说已拿齐了三块碎片。英雄闻言大惊，连忙和伙伴赶回崔斯特姆镇。

冲进凯恩的房间，看到真神教已经占据了这里，将莉亚和陌生人囚禁起来。玛格妲将三块宝剑的碎片扔在凯恩面前，以莉亚的性命要挟他修复宝剑。为了这把剑造成这么多的杀戮和苦难，凯恩斥问玛格妲为何如此，玛格妲说这是主人彼列的吩咐，她只是奉命行事，说着给予凯恩一记重击。

莉亚看到凯恩承受的巨大痛苦，体内的力量瞬间爆发，将周遭的教徒全部击毙。玛格妲自知不敌，劫持着陌生人逃逸。凯恩在弥留之际，用残存的一点意念使用赫拉迪姆之术修复了宝剑，说这把剑不是凡间之物，那陌生人是一名天使……

八、追寻真神教（Trailing The Coven）

凯恩的死沉重地压在英雄的心头，没想到他落得如此下场，担心莉亚会承受不住这样的打击，在她的眼里英雄看到了那种痛彻入骨的哀痛。莉亚翻阅叔叔的笔记，觉得恢复那位天使的记忆是消除这场灾乱的关键。在体内力量爆发的一瞬间，莉亚窥探到玛格妲的意念，知道她已经前往高地去了。

英雄打点行装，和伙伴一起踏上征程，追击那名可恶的妖女。回到沃萨姆村，在北边的峭壁找到艾瑞妮洞窟，洞内晦暗潮湿，空气中飘荡着凄厉的嘶鸣和恐惧的味道。放眼四周，到处悬挂着灰色的蛛网，一些探险者被包裹在厚厚的丝茧



中，活活饿死。

往前遇到四处爬行的剧毒蜘蛛，它们网罗不幸的人类，以他们为食。进到蛛后巢穴，看到蛛网上困缚着一名女子，正要与她交谈，一只巨大的蜘蛛垂落下来。

●Boss战 蛛后艾瑞妮：蛛后个头虽大却不难打，它的攻击方式也比较简单，注意不要踩到它脚下流出的毒液，会大量扣血。蛛后每损失三分之一的生命就会爬到洞顶上去，并召唤几个蜘蛛爪牙出来，消灭这几个小蜘蛛后，蛛后就会再度来战，反复几次直到将其杀死。

杀死巨蛛后，从它的尸体上提取毒液，用它消融坚韧的蛛网释放那名叫卡瑞娜的女子，在她的带领下英雄离开了这座阴森可怖的洞窟。

卡瑞娜说，曾看到过真神教的人将某人拖进李奥瑞克的宅邸。通往宅邸的途中有路障，需要用法杖来破除。

卡瑞娜从一名很厉害的卡兹拉萨满那里偷取了一根法杖，为了逃避萨满的追击才躲进了洞窟。现在英雄得帮她取回法杖，它遗落在卡瑞娜的货车里。于是英雄赶到南部高地，在迷宫的东南方找到了那辆马车，取得卡兹拉法杖，用它击破东北路口的障碍，得以进入李奥瑞克的狩猎场。

进到李奥瑞克王的宅邸，英雄消灭了大批真神教徒。在大厅看到玛格妲正在鼓舞黑暗教徒们的士气，英雄下楼梯清场，之后在地上找到一名负伤的男子，得知陌生人被玛格妲关押在苦痛刑牢里。

支线&事件：

1.在沃萨姆峭壁和炼金师罗德格说话，然后再跑到艾瑞妮洞窟外和失智的隐士交谈。

2.月族洞穴里面是暗月族战士，二层有只金怪或华丽的宝箱。

3.在废弃的仆人小屋和收藏家阿古斯交易道具。

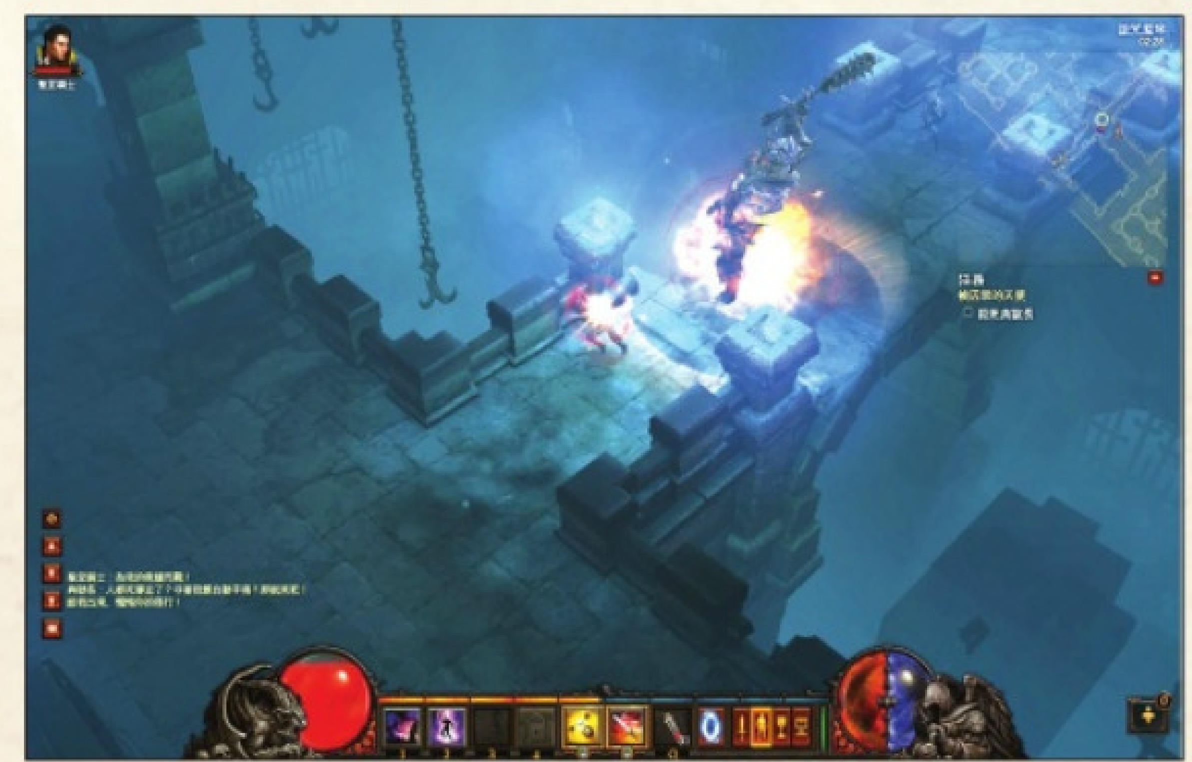
4.在北部高地的北方有瞭望塔，共两层，一层是黑暗教徒和召唤师，二层是骷髅兵等不死系，有只华丽的箱子。

5.在高地迷宫中有座焚烧尸体的火堆，和贾巴德的鬼魂交谈，将火堆两侧的萨满结界破除，结果贾巴德吸取木乃伊的力量化为魔物。

九、被囚禁的天使（The Imprisoned Angel）

英雄由后院的地窖进入李奥瑞克的刑牢，在这座庞大的迷宫里埋伏着众多真神教徒，其中的召唤师能够召唤出黑暗魔狼，更能将普通教徒腐化为秽邪教徒，他们是英雄优先要解决的目标。在牢房里摆放着各式沾染血迹的刑具，四处抛弃着残肢断臂，触目惊心，英雄祈祷那位坠入凡尘的天使能够存活下来。

穿过一条小径，英雄来到诅咒监牢，在这里遇到了艾希菈王后的幽魂。她在20年前被自己的夫君——李奥瑞克王下令处决，她的魂魄一直徘徊在这个让她蒙受不白之冤的地方。她央求英雄拯救地牢中那些囚犯的灵魂，使他们从无休止的折磨中解脱出来。


解救囚犯的灵魂后，还要杀掉这里的典狱长

英雄在地牢中找到了6份骸骨，让这些可怜的灵魂得到安息。只是这里的诅咒仍然存在，典狱长对英雄放走他的囚犯十分震怒，英雄只好为他执掌刑狱的生涯作个了结，解除这里的诅咒。接下来继续寻找陌生人的下落，在这些邪教徒环伺的状况下，他没办法撑得太久。

在劫难刑房里，玛格妲释放了野蛮彪悍的屠夫。这家伙头顶生有两根巨角，面目丑陋狰狞。左手持一根锁链勾爪，右手握一把巨型锯齿切肉刀，气势汹汹，杀气腾腾猛扑过来。



在地图东部的一辆货车上找到卡瑞娜的法杖

●Boss战 屠夫：屠夫处在一个地面会喷火的房间内，地面在喷火前会有先兆，必须及时躲避。屠夫的钩爪会发出两招，一是拉人，可将击中的目标瞬间拉到身前，被勾中者不仅会损血，还会眩晕，另外就是可以打出一个扇形的攻击面。屠夫的切肉刀则会使出重击，敲击前方的地面。而将主角勾过来再猛砍一刀则是屠夫的一项经典组合战技。此外，屠夫还会向正前方发出咆哮冲击波，还会用它胖大的身躯进行直线冲撞，被撞到的话会大量扣血，而屠夫也会因为用力过猛一头撞在墙上，出现短暂的眩晕，此时正是上去猛攻的大好时机。总之与屠夫周旋的原则就是，随时移动，尽量不与之正面相对。

打倒了屠夫，英雄进到后面的死囚地牢，沿着血迹斑驳的阶梯下去，看到一群黑暗教徒正施展魔法折磨着陌生人。英雄上前将所有的教徒杀掉，将那柄修复的宝剑交给了奄奄一息的陌生人，陌生人拿起宝剑立刻精神抖擞，容光焕发，身体笼罩在一团神圣的华光中。

陌生人的记忆完全恢复，说自己就是天堂的大天使泰瑞尔，是正义与智慧的化身。手中的这把圣剑名叫艾德鲁因，可斩一切妖邪恶魔。此番来

到人间，是给人类传递一则消息：仅存的两名地狱之王——彼列和阿兹莫丹，准备在人间发动一场灭世灾难。

回到崔斯特姆镇，泰瑞尔说谎言之王彼列的魔爪已伸向东方的帝都卡尔帝姆，英雄得赶去那里解救。

莉亚料理凯恩叔叔的后事，抱着叔叔的笔记悲泣不已。泰瑞尔陪伴在她的身边，温言宽慰着她。哭得梨花带雨的莉亚，询问他是否知道牺牲的含义。泰瑞尔没有答话，向她伸出了自己宽厚的手掌。莉亚在握住他手的一瞬间，看到了他往昔的记忆：天堂的泰瑞尔和勇气天使英普瑞斯发生争执，为了守护人类甘愿解脱天使战甲，坠入凡尘……

莉亚焚化了凯恩的遗体，决定继承叔叔的事业，完成他消弭灾厄、拯救人间的遗愿。



在劫难刑房里与体型庞大的屠夫对决

第二章

一、沙漠之影（Shadows in The Desert）

英雄赶到了帝都卡尔蒂姆城外，在附近的山丘建立营地。站在崖边眺望，帝都华丽的皇宫和繁华的市集尽在眼底。泰瑞尔相信彼列就躲在这座宏伟的大城里，英雄也感到事有蹊跷，但不能贸然行动，循着玛格妲和真神教这条线索，一定能找出彼列。众人决定兵分两路，英雄去追击玛格妲，莉亚和泰瑞尔则前往城里收集情报。

来到卡尔蒂姆的市集，这里到处是受到真神教迫害流亡的难民，他们的脸上满是失落与绝望，小皇帝对他们不闻不问，卫兵也对他们袖手旁观。英雄找到了铁狼卫队的指挥官艾席拉，她说玛格妲往奥卡纳斯镇的方向去了。



在穿越碎石谷的路上，巫女艾莲娜主动加入了队伍

由城东门进入碎石谷，路上遇到一位叫艾莲娜的巫女，她自愿担任英雄的向导。在沙漠里有很多的幻象，那是真神教施展的邪恶法术，艾莲娜拥有超常的辩识力，能够识破幻象，甚至能根据埋没在沙尘中的足迹来辨别道路的方向。

在荒凉的山谷中行走，不时有石块从山顶坠落，从石块里跳出来的拉库尼族战士还企图偷袭英雄。拉库尼又称豹人，居住在这片沙漠荒地有数千年之久。途中艾莲娜识破了邪恶巫师的伏击陷阱，英雄在感谢之余，仍不理解她为何要帮助自己。

往前遇到惊慌逃跑的铁狼卫兵，英雄将他们身后的拉库尼女猎手杀掉。艾莲娜说前面有一座黑谷桥，只是被教徒们的幻象给遮蔽了，英雄得找出他们施展幻术的秘密所在，终止他们的仪式。看来玛格妲意识到死期将至，才处心积虑的设置重重障碍。与此前最大的区别是，现在玛格妲不再跳出来嘲讽英雄了。

来到嚎泣高原，灼热的风沙像刀一样切割着人的脸颊。英雄在荒芜的沙漠里挥汗如雨，步履艰难。循着艾莲娜辨别的足迹，终于找到了真神教的两处秘密会所，杀掉邪教徒解除了仪式，而后顺利地找到了黑谷桥。在桥头，艾莲娜说起自己的身份，原来她是来自1500年前的魔法师，和英雄一样肩负着阻止地狱魔王的使命。

支线&事件：

1.在地图的东部有座拉库尼巢穴，里面的铁狼卫士遭到拉库尼战士的攻袭。

2.在热风洞窟二层有个华丽的宝箱和一只金怪。

3.在高原的中部有片民居，和其间哭泣的小女孩说话，会遭遇到沉沦魔的伏击。

4.在离开黑谷桥后，艾莲娜可招募入队。

二、往奥卡纳斯的道路（The Road to Alcarnus）

往前是黑谷矿坑，这里有片矿工的居所，如今遭到真神教的洗劫，满目疮痍。穿过刺风沙漠抵达卡辛姆哨站，英雄发现营地里哨兵的表情隐隐透着一丝诡异。

在营地和瓦切姆中尉交谈，要求他打开东边的大门，他说钥匙在达维德队长手里，于是英雄进入指挥所找队长。没想到的是，玛格妲和真神教徒控制了这里，达维德队长和一些士兵被她关



和宝藏猎人谈话后进入宝库探索，里面是一座计时迷宫

进了牢笼。

玛格妲见到英雄发出桀桀的怪笑，说是彼列王送来最好的礼物。英雄回应一笑，说她不过是彼列的棋子和诱饵罢了，为的是诱使英雄们远离卡尔蒂姆城。玛格妲不肯承认这点，气急败坏地召唤手下攻杀过来。


在女巫巢穴里击杀玛格妲

将一众邪教徒清理干净后，英雄将牢笼里的达维德队长和卫兵释放出来，他们冲向街道消灭那些伪装成士兵的恶魔。营地里的恶魔现出原形，多半是盘曲的蛇人。将它们清理干净后，达维德为英雄打开了东面的营门。

支线&事件：

1.血腥地窖是黑谷矿坑里的小副本，清掉里边的沉沦魔猎犬，和生还者交谈可得到一件蓝色装备。

2.遗弃的地窖是黑谷矿坑里的小副本，解救里面的难民，杀掉随后出现的吸秽魔。

3.在刺风沙漠的中部有座高台，上面躺着垂危的死灵法师，要主角帮他消灭恶灵盖兹里姆。调查旁边的两只灵魂牢笼，然后杀掉解放出来的盖兹里姆。

4.在刺风沙漠遇到一名宝藏猎人，他说身后的宝藏每千年才开放一次。这是一座限时迷宫，不必恋战，拼命往迷宫深处奔跑取得宝藏。

5.在刺风沙漠的中央地带有名受伤的矿工，对话后进入他身后的洞窖，击败里面的刃妖统领。

三、血之城（City of Blood）

进入刺风沙漠东部区域，这里是沉沦魔盘踞之地，随处可见损毁的商队货车和旅人的骨骸。英雄朝奥卡纳斯镇的方向眺望，看到那边蹿起浓浓黑烟，显然是玛格妲和真神教的杰作。

进入奥卡纳斯城内，看到炼狱般的景象，居民的尸体悬吊在空中，或被残忍地挑在长矛上，更多的则随意弃置，横列街道。地面被鲜血染成一片的赤褐色，空气中弥漫着腐败腥臭的气味。一些唤魔师围在一起举行邪恶的仪式，将死者化为魔狼和苦痛的奴仆，英雄只有杀掉它们才能使其解脱。

在女巫巢穴中找到了玛格妲，一路行来看到的人间惨象，让英雄对这名邪恶的女巫深恶痛绝。为了给凯恩报仇，这场战斗是英雄期待已久的。玛格妲的脸上挂着得意的笑容，说在英雄追击她的时候，彼列的帝国卫兵已经抓住了莉亚，她体内那股磅礴的力量将会被彼列吸取。英雄不想再听她唠叨下去，奋力冲上前去。

●**Boss战 真神教主玛格妲：**这位大姐会给自己上一道无敌护盾，然后就是召唤出大群的奴仆朝英雄发动攻袭，此时主角要做的就是清光小怪，然后玛格妲身上的护盾就会消失，主角冲上去扁就是了。当打掉她一定血量后，她会再次升起护盾并召唤小怪，主角只需重复之前的步骤，反复几次即可将其战翻。

玛格妲终于伏诛，真神教从此消亡。接下来的目标就是潜伏在帝都里的谎言之王彼列！

支线&事件：

1.在刺风沙漠东部的废墟入口，二层有金怪和华丽的宝箱，迷宫中还有几份凯恩的笔记。

2.在刺风沙漠的中部有片民居，和死灵法师梅坦交谈后，上前释放两座图腾里的恶魔并杀掉它们。

3.释放奥卡纳斯城里的8名囚犯，可获得额外的奖励。

4.在城镇地窖中只有一个房间，有举行仪式的教徒和一个华丽的宝箱。

5.在沙漠地窖中有进行仪式的邪教徒，在尸体上有彼列写给玛格妲的信。

6.在奥卡纳斯地窖中有几名邪教徒，还有3名关在牢笼里的囚犯。


逃出皇宫，清剿盘踞在广场上的魔兵

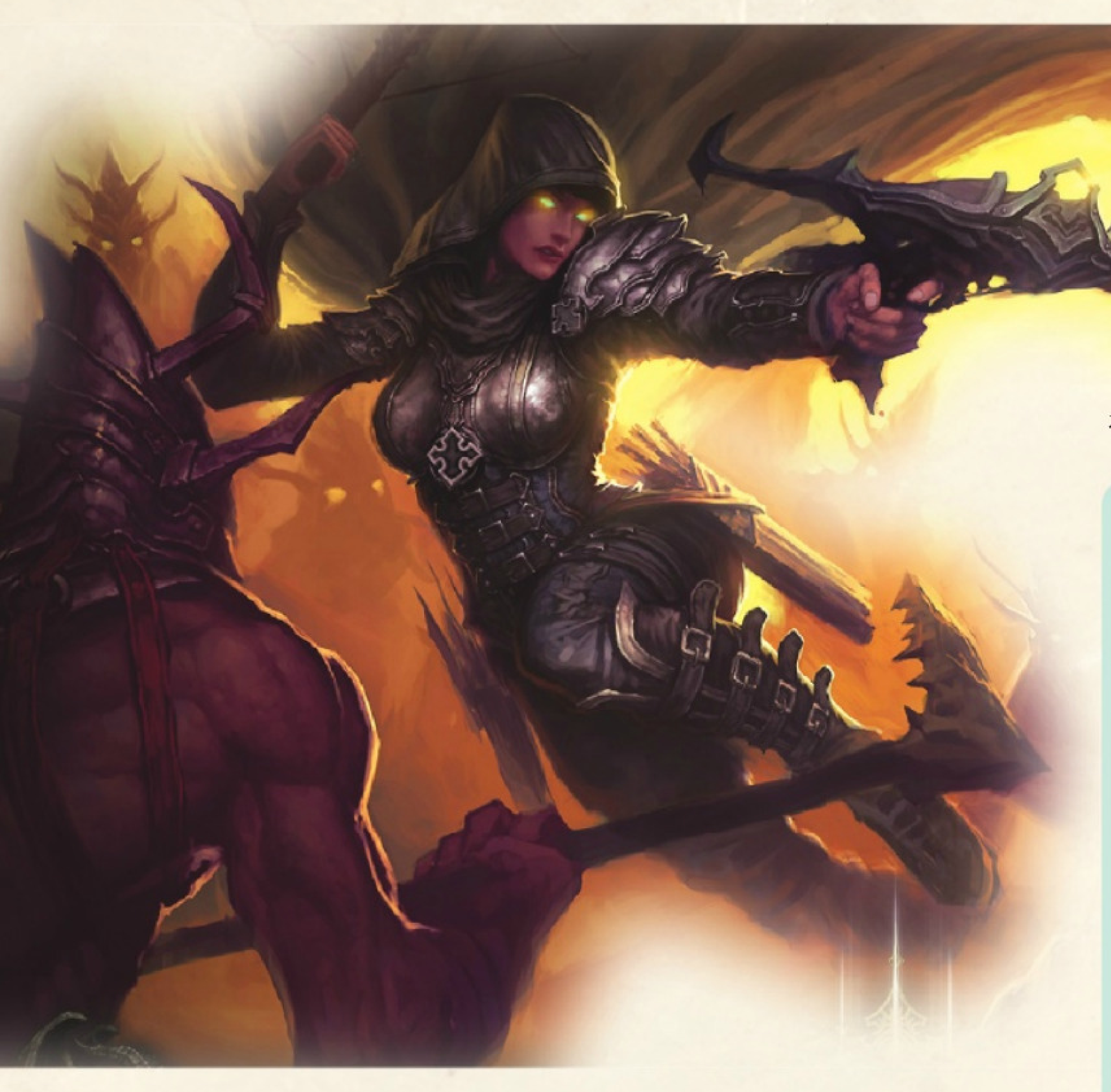
四、皇室觐见（Royal Audience）

在卡辛姆哨站，英雄亲眼目睹蛇人恶魔伪装成了帝国哨兵。玛格妲在临死的时候透露，彼列已经在卡尔蒂姆抓获了莉亚。由这些线索分析起来，泰瑞尔认为彼列的魔军已经控制了整座帝都，莉亚和小皇帝尽在帝国卫兵的掌握中。

英雄曾见过无数的城镇陷落，并竭力援救。但英雄从没想过，在这座东方之珠的卡尔蒂姆帝城内，居然盘踞着来自地狱的魔王大军。

来到市集找铁狼卫队的艾席拉交谈，然后在她的引领下进入皇宫，向小皇帝禀报边城发生的屠杀事件。小皇帝却听信彼列的谎言，指责英雄们屠杀了奥卡纳斯的村民，并让卫兵押来了莉亚，说她在窥探皇宫欲谋不轨。小皇帝离去后，皇室卫兵现出了蛇妖的原形，英雄将其悉数消灭，带着莉亚逃出了妖气弥漫的皇宫。

广场上聚集着很多蛇鳞法师，他们利用四座召唤祭坛持续增援魔兵。英雄必须摧毁祭坛才能



将这里打扫干净，而后在艾席拉的掩护下摆脱了追兵，逃进城中的下水道。

五、意外的盟友（Unexpecited Allies）

下水道里阴暗恶臭，污秽不堪。莉亚通过收集到的情报，得知母亲爱德莉雅还活着，被彼列的爪牙困在下水道的某个地方。自从凯恩去世后，莉亚就变得精神萎靡、一蹶不振，如果英雄能找到她的母亲，她就会重新振作起来吧。毕竟，家人是无可取代的精神支柱。

陈旧的水道里游荡着一些骷髅兵，还有尸怪从各个角落爬出来，释放着腐蚀毒液。英雄找到一间地窖，一群蛇人巫师正在拷问着爱德莉雅，询问黑灵魂石是什么东西。莉亚见到母亲遭受苦难，立刻冲过去解救。英雄清掉所有的巫师，救下遍体鳞伤的爱德莉雅。

爱德莉亚解释远离女儿的原因，是因为她的身上有着危险的使命，害怕会殃及女儿，才会一直躲在暗地里关注着女儿的成长。

回到秘密营地，爱德莉雅说自己的使命是对抗地狱之王，黑灵魂石是用来封印恶魔灵魂的法器，是巫师佐顿库勒制造出来的。他曾是赫拉迪姆兄弟会的成员，被冠以屠夫、酷刑者等头衔。兄弟会在经历绝大的牺牲后，将他以违逆天理的罪名肢解杀害，并将他残破的身躯封印于暗影之地，他们似乎很害怕他重返人世。



一群蛇人巫师在拷问爱德莉雅

如果想找到灵魂石并击败彼列和阿兹莫丹的话，必须将佐顿库勒复活。这位巫师的口碑不佳，复活他会掀起很多的波澜，但为了消灭地狱之王，英雄愿意抛开任何的顾忌。如今佐顿库勒的头颅被封印在达厄古绿洲，英雄得去找到它。

赫拉迪姆（Horadrim）

自从地狱之王迪亚布罗、墨菲斯托和巴尔将庇护之地搅得天昏地暗，天使长泰瑞尔就从东方召集起魔法师、战士和学者组建了一个魔法行会——赫拉迪姆兄弟会，在其指引下与三大魔神相抗衡，并给他们带来了三颗灵魂石（据说是世界之石被摧毁后的碎片）。

《暗黑破坏神3》中的佐顿库勒和凯恩都是赫拉迪姆组织的成员。佐顿库勒是最早的创建者之一，是拥有超强能力的法师，由于过度追求人类不该拥有的魔法力量，一度成为世界上最危险的人物，因此赫拉迪姆不得不杀死他，将他的头砍下来埋在沙漠里，而他的身体则囚禁在秘库里。然而，这些都是徒劳的，因为佐顿库勒已经发现了通往永生的秘密。

凯恩是赫拉迪姆最后的传人，他不是战士和法师，而是一名博学多识的学者，遍读古书典籍，积累着那些威胁到庇护之地世界的恶魔的知识。他在三部“暗黑”游戏中反复出现，负责帮玩家鉴定物品，也贯穿着整个故事的主线任务。



凯恩是赫拉迪姆最后的传人

六、赫拉迪姆的背叛者（Betrayer of The Horadrim）

由卡尔蒂姆的市集进入积水的下水道，这里是许多贫民的栖身地。让英雄们没想到的是，小皇帝会出现在这儿。原来他在皇宫的生活受人监视，上回让卫兵围剿英雄是不得已而为之。小皇帝答应帮英雄找到彼列的藏身地，他打开了一道锈迹斑驳的铁门，英雄沿着古老的水道遗迹行去，最终抵达了厄古绿洲。

在绿洲里遇到一种新型魔物——沙丘刃妖，它犹如旋风般的旋转，扬起的裙摆利如刀刃，在将它打成虚弱的时候，它会纵跳到高空施展最后一击。


在取得佐顿库勒的头颅后，出现一只远古守护者

绿洲里飘荡着清凉的微风，萤火虫在夜空里不倦地飞舞着。英雄在绿洲的北边找到一座遗忘废墟，里面是被黄沙埋没的古老遗迹。一路清理骸骨战士和烈火守护者，在里边找到被封印的左顿库勒的头颅。自从它被分尸以后，经过漫长的岁月仍毫发无伤。英雄拾取它正要离开，一只庞大的巨兽从黄沙里冲了出来……

将远古守护者打倒后，英雄返回到秘密营地。莉亚施展魔法召唤出左顿库勒的灵魂，他认出了泰瑞尔，赫拉迪姆兄弟会就是泰瑞尔当年召集组建的，两人算是旧识了。当他得知泰瑞尔如今是凡人之身，发出嘿嘿的笑声，颇有些幸灾乐祸的意味。

支线&事件：

1.在湿沼地窖里面全部是会隐身的盘蛇魅影，其中有一只金怪。

2.在绿洲的南部有一个小湖，清掉附近的怪物解救困在柱子上的3名士兵。

3.在腐朽地窖杀掉抓壮丁的帝国卫兵救出商人贾瓦德，从他手里可购买道具。

4.在老渔夫的地窖里面有只金怪。

5.在被洗劫的地窖杀掉帝国卫兵救出难民，拿到两只宝箱。

6.在古老的洞穴二层有只金色蝙蝠和华丽的宝箱。

7.在暴风地窖杀掉里边的沉沦魔救出矿工鲁哥，可以从他手里购买装备。

七、血染黄沙（Blood and Sand）

库勒的灵魂答应将灵魂石交给英雄，但英雄得先将其复活。泰瑞尔对他了解甚深，这个人法力高强，诡计多端，完全不值得信任，将其复活会给人们带来不小的麻烦，但是相比于世间这场浩劫，他的恶行可以忽略不计。因此，英雄接受了他的条件，让其重返人世。

英雄要前往凄凉沙地寻找库勒生前的血液，莉亚和库勒灵魂随行。英雄返回到达厄古绿洲，在这里库勒灵魂提到了英雄的身份，听得英雄一头雾水。在绿洲的极北边缘找到一道石门，库勒灵魂帮英雄打开了石门，由此进入远古渠道。

这条渠道找不到出路，就在英雄无措的时候，小皇帝赶来说他快找到彼列了，并告诉英雄在附近的控制室里有两根操纵杆，用它们能够打开出口。原来，渠道的出口就在那道瀑布的后面。库勒灵魂对这种设计嗤之以鼻，说比他的秘库差太远了。

来到浸水通道，从一只木桶里传出说话声，英雄走到跟前调查，不料周围跳出很多怪物。清掉怪物后击碎木桶，里面是自称为沈老贪的老头，他执意要英雄帮忙寻找一个魔法坩锅，它是一种珍贵的珠宝工具。英雄们无法推辞，只好答应下来。

往前推开一道石墙找到隐秘的通道，沈老贪说是和一位叫加文的青年人一起进来探险的，结果那个向导将他敲晕塞到了木桶里，至今也想不透他为何要这么做。这位老爹看起来非常的迷糊，能活到这把年纪也算是一个奇迹。

在渠道里找到那个魔法坩锅，那位叫加文的青年正在旁边徘徊，因受到坩锅上诅咒的影响而变得狂暴，看到英雄便发疯似地冲过来。将加文击倒后拾取这个坩锅，沈老贪接过坩锅欢天喜地离开了。离开水渠后，莉亚回去向母亲学习复活之术，而英雄则继续往凄凉沙地行进。

在路上，库勒灵魂说了很多蛊惑的话，说那个坠落凡间的天使，还有那名女巫都在利用英雄，英雄拥有神一般的力量，是不应该成为他们的傀儡的。英雄听了不以为然，说追求力量的人最终会被所追寻的力量反噬，佐顿库勒就是实例，妄图封魔封神的他，最终却落得死无全尸的下场。库勒灵魂也不反驳，说等他复活后，就能见识到涅法雷姆的力量了。

难道，他和英雄一样是涅法雷姆？

凄凉沙地曾是远古时期的战场，现在是放逐罪犯的地方，佐顿库勒的秘库就埋藏在这里的某处。英雄走在干涸龟裂的地壳上，随处可见一些毒蝎和爬虫，拉库尼族的战士也在此地出没。在这片荒凉的土地上找到了背叛者的洞穴和刺客地库，在这两座地穴中找到两份库勒的血液。


在刺客地库寻找库勒的一份血液

支线&事件：

1.沈老贪是一名宝石商人，以后可到城镇中

找他合成宝石，或拆解装备上的宝石。

2.在钻岩怪洞穴杀掉一只黄色钻岩虫露出洞口，洞中两层各有一只金怪，二层有华丽的宝箱。

3.在地图东北方有奇怪的罐子，上前调查会出现沙丘刃妖，杀掉它还会跳出一只紫怪，会大机率掉黄装。


掩护市民逃往下水道入口

4.在地图中央有巨兽骨骸，走到中心地带找到华丽的宝箱，拿完往回走遭遇伏击。

八、黑灵魂石（The Black Soulstone）

取得两份血液后，库勒灵魂告诉英雄，他的秘库在这片荒野的北方，在那里能找到他的躯体和灵魂石。

在沙地的北方走过一座桥，库勒灵魂打开了一道传送门，英雄由此进入秘库。这里是制作黑灵魂石的地方，为此佐顿库勒付出过很多的心血。往前见到小皇帝，他说已经确定彼列的所在，等拿到灵魂石就带英雄过去封印他。

前面的“终转所”有三条通路，正中的路通往封印库勒躯体的房间，两侧的路则通往两道暗影枷锁。用此前找到的血液启动暗影枷锁，“终转所”中央的传送门打开了，英雄成功地进入到暗影之境。

在暗影之境内遭遇穿梭于沙子中的潜伏魔，还有飘荡在空中的阴森亡灵。几经奋战，英雄终于来到了迷宫的末端，拾取封印的库勒身躯。现在英雄找齐了佐顿库勒身体的各部件，英雄想，他现在缺少的只有良心了，也许他从来都不曾拥有过。

英雄实现承诺，让莉亚重新组合了库勒的躯体，施展魔法使其复活。佐顿库勒就像几个世纪前那样的有血有肉，可他会兑现他的承诺，心甘情愿的交出黑灵魂石吗？

英雄跟随库勒前往灵魂石大厅，同时考虑他如果反悔的话应该怎么办。

进入大厅后，佐顿库勒发现灵魂石里吸进了那些已灭亡的地狱王的灵魂，便心生妄想，要凭借这块黑灵魂石的力量来征服天使和恶魔，而对当前人类的命运毫不关心，英雄只好上前跟他来场对决。

●**Boss战 佐顿库勒：**佐顿库勒会放出一个减速光罩来影响主角的行动速度，同时施展火球、秘法漩涡等技能来发动攻击，同时旁边还会有两个石魔像也会活动起来帮助佐顿库勒，主角必须小心提防它们。而Boss本身并不难打，可能是因为刚刚复活吧，它的力量并不算强大，很容易就能解决掉。

佐顿库勒的肉身再度被杀死，魂魄被打散。一念生，一念死，一切是他咎由自取。

爱德莉雅出现在大厅里，伸手取走了灵魂石。她说多年以来，一直为封印地狱诸王的灵魂而奔走，为此牺牲很多。听她说得轻描淡写的，英雄的心里却感觉到隐隐的不安，以前她对这块灵魂石里封印其他地狱王的事绝口不提，似乎是在刻意的隐瞒。

九、肃清卡尔蒂姆（The Scouring of Caldeum）

回到秘密营地和爱德莉雅交谈，她说现在要利用灵魂石封印余下的两个地狱王——彼列和阿兹莫丹，然后再将灵魂石粉碎，这样七个地狱之王将不复存在。现在英雄要前往帝都见小皇帝，他会带着英雄找到彼列。

来到卡尔蒂姆市集，发现彼列为了阻挡英雄的脚步，已经开始屠杀城里的无辜百姓。巨大的火球从天而降，将繁华的市集变成战场的焦土。英雄在下水道口见到铁狼卫队的艾席拉，和她一道赶往皇宫。

支线&事件：

1.前往皇宫之前，在市集找到市民，有的躲在角落，有的藏在车底，保护他们跑到下水道里，可获得额外的奖励。

十、谎言之王（Lord of Lies）

长久以来，与地狱魔王正面对决是英雄所期待的事情，那些邪魔扭曲的面孔已在过去无数的梦魇中烙印在英雄的脑海。进入卡尔蒂姆内城，街道上涌现无数的沉沦魔和蛇妖，英雄奋力厮杀，踏过它们的尸体往皇宫推进。

进到皇宫，小皇帝已经被彼列附体，他说阿兹莫丹知道灵魂石的存在，以及其中蕴含的力量。即使击败他，他的兄弟也会回来毁灭这里。

●**Boss战 谎言之王彼列：**战斗开始，彼列首先会召唤出成群的迷雾哨兵和迷雾咒唤师，主角只需将这些杂兵剿杀干净即可。而后彼列会亲自来战，他会先用行动扯个谎，具体表现就是血少攻低，很好打的样子。当他的血快要见底的时候，会突然现出魔王的原形，如同一只巨蟹，他会使出三招。一是挥拳重击，必须及时闪躲，被砸中的话可不好受。第二是毒气吐息，喷出一股猛毒横扫地面，主角可依照毒息喷吐的方向奔跑躲避，也可以使用技能（或者就凭血长能扛）穿过毒息前去攻击Boss。第三是施放毒环，满地的毒环会叫英雄们无路可逃，而踩上去就会大量扣血，此时可利用一些职业技能来脱身。只要能够有效地避开这三招，就能够战胜彼列。

终于将彼列打倒在地，莉亚将它的灵魂封印在了灵魂石中。英雄没有想到，象佐顿库勒那般卑劣的人，会对拯救世界作出如此重大的贡献。

泰瑞尔则说了一句公道话，佐顿库勒的本质其实并不坏，只是在与邪恶较量的过程中，潜移默化的受到黑暗力量的影响，才变得如此乖戾。

返回卡尔蒂姆，莉亚在帝都图书馆查阅典籍，凝神思考的时候目光掠过黑灵魂石，恍惚中沉入梦魇——黑暗的殿堂里，有5个王座，上面坐着5位魔王，纷纷用肃杀的目光凝望着她。忽而又来到妖气弥漫的战场，满眼迎风摇摆的旌旗。阿兹莫丹站在她面前，说她欺骗地狱诸王，但他不会上她的当，他会率领魔军，毁灭人间和天堂，抢回黑灵魂石。

在如蜂蚁倾巢而出的魔军前，莉亚跌倒在地无助地哭泣，这时一只手拉住了她。从梦中惊醒，发现身边站着泰瑞尔。


进入内城清除着街道上的魔兵

DIABLO



第三章

一、戍卫要塞围困（The Siege of Bastion's Keep）

谎言之王无法毒害这座城市了，罪恶之王阿兹莫丹派出魔军，从亚瑞特巨坑朝帝都攻袭。戍卫要塞是英雄最后的防御屏障，如果这里失守，那么阿兹莫丹就会取得黑灵魂石，整个世界也就没有希望了。

要塞的规模很大，将士们对于突如其来的魔军毫无准备，时间拖得越久对英雄越不利。现在，英雄要将城垛上的烽火点起来，用明亮的火光昭示众人，英雄并没有败退，而且会战到最后一刻。

来到军械室，见莉亚正施展魔法压制着黑灵魂石里澎湃欲出的力量。来到城墙上，寒意彻骨，飞雪连天，大批沉沦魔兵和魔犬涌现，英雄需要优先解决掉地狱攻城兽，切断敌军的增援渠道，再全力剿杀残余。

英雄陆续将附近的烽火点了起来，将士们精神振作，斗志高昂，奋力守护堡垒。如果他们能凭自己的力量守住要塞，那么英雄就能直攻阿兹莫丹的所在。

二、扭转战况（Turning The Tide）

尽管士兵们斗志昂扬英勇奋战，但魔军仍如潮水般涌向要塞，还攻占了几座放置投石器的石垒。英雄需要赶往石垒清理魔兵，保护士兵将投石器械升到平台，然后用投石器将阿兹莫丹的军队打回老家去。

登上石垒后，见魔军拥挤占据着整座平台，海利队长率领几名士兵勉力抵抗，英雄帮助他们解决掉这些敌人后，沿着石垒的通道来到第一座投石器处。帮助士官巴洛兹击碎屋子门前的路障，让里面的新兵出来转动绞盘，升起投石器。这时大批魔兵杀到，英雄奋勇阻击。

在第二座投石器的地方同时出现四只攻城兽，将魔兵纷纷吐落到城墙上。第三座投石器只剩下克里夫顿中尉孤身奋战，因此英雄必须亲自转动绞盘，同时还要应付不断涌现的魔军。

升起三座投石器后，戍卫要塞的城墙暂时守住，这让英雄能有足够的时间前去找阿兹莫丹对决。

三、要塞缺口（The Breached Keep）

恶魔们在投石器的攻击下被赶回了地底，然而它们却在要塞的底部打开了一个缺口，情况非常危急，那边只有少数负责补给的士兵，防守力量十分薄弱。如果英雄们不迅速赶到那里阻击，要塞就会从内部沦陷，此前的努力就白费了。

要塞下层是曲折繁复的迷宫，有长达数里的曲折隧道和秘密夹层，在里边很容易迷失方向。如今这里被大量的骷髅士兵、冰刺脊魔等不死怪物占据了，在找到缺口之前必须先将它们清理干净。

来到四层的地下储藏室，昏暗阴晦的屋子里响起沉重的脚步声，一道臃肿的身影在迷雾中出现。这只名为冈姆的怪物是阿兹莫丹手下恶魔部将中体型最大的一个，号称“食欲之王”，有一张硕大无比的嘴，狼吞虎咽的食欲就是他的武器。

●**Boss战 食欲之王冈姆：**这个肉肉的家伙不仅能吃，还很能吐。它的主要攻击手段就是正面呕吐，不仅会吐出大量剧毒酸液，其中还会出现酸液软泥怪，主角在躲避酸液的同时，还要顺手清除掉这些软泥怪。除了吐以外，冈姆还会不断地放屁，室内逐渐浓厚的毒烟就是它的“连环响屁”制造的，毒烟使得主角的活动空间逐渐缩小，因此必须要快速击杀冈姆。

四、灵魂石的震颤（Tremors in The Stone）

打倒了冈姆并将城墙的缺口修好，英雄们返回到要塞堡垒，得知军械库那边发生状况，泰瑞尔已赶去那边。

英雄赶到军械库，发现灵魂石发生异动，莉亚的法力没能控制住它的黑暗力量，几只魔物


剿杀攻上城墙的魔物，将5堆烽火点燃

冲了出来，英雄连忙将它们斩杀。灵魂石释放出一部分恶魔能量后，莉亚重新凝聚心神将其控制起来。英雄暗自担忧，灵魂石的恶魔能量还会再度增强，不知道莉亚还能坚持多久。必须在她无法控制灵魂石之前，将阿兹莫丹击败。

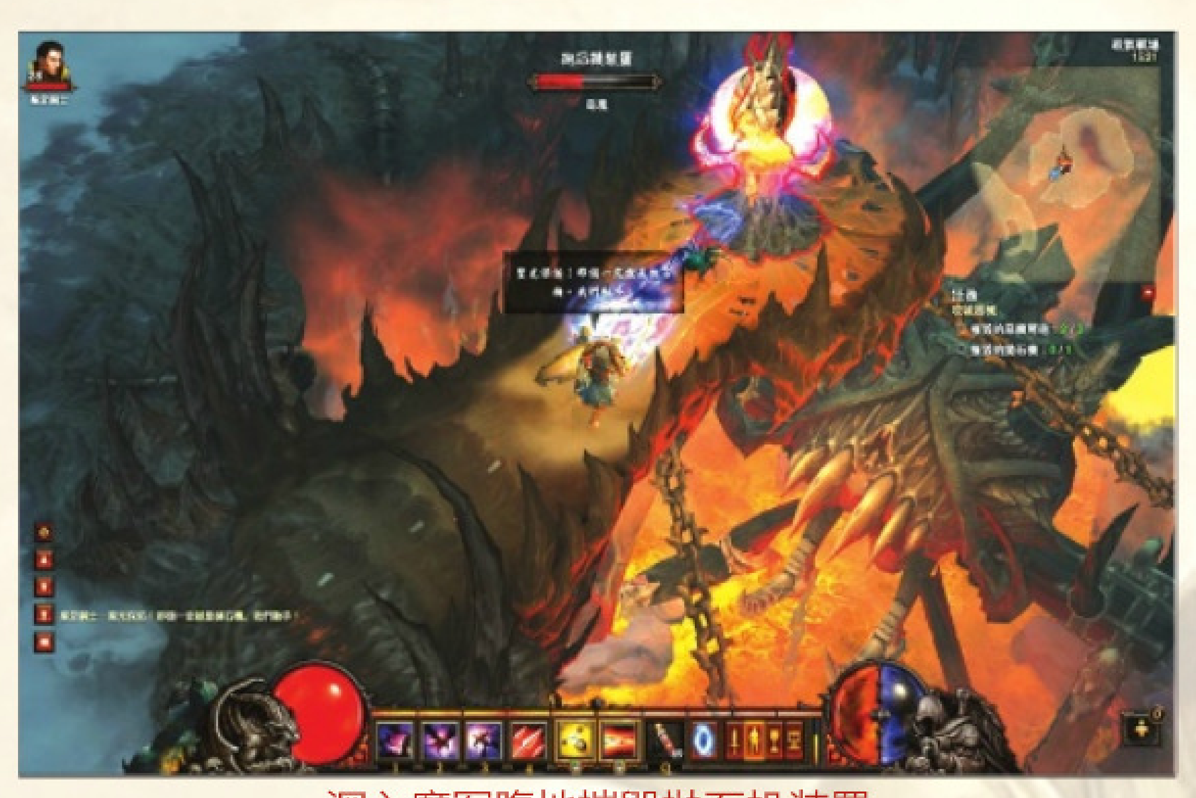
五、攻城器械（Machines of War）

在朝阿兹莫丹的大本营进攻之前，还需破坏掉魔军的攻城器械，这样要塞才能安全无虞。在城墙之上，魔军的弩炮正密集地向城墙轰击，火球和石块铺天盖地，防御阵地残砖断瓦，一片狼藉。而守城的士兵们并没有退却，操纵着投石机予以回击。

英雄来到城外的战场，这里的魔物相当难缠，有擅用毒气陷阱的瘟疫使者，有喷射火球的魔翼妖蝠，还有甲坚壳厚的震地魔等。英雄小心翼翼地探索，避免落进魔物的包围圈。

来到柯斯特桥前，昔日雄伟壮观的著名大桥，如今已被战火破坏得支离破碎，岌岌可危。英雄耐心地于碎石和烈火中觅路前行，进入杀戮战场，摧毁阵地上所有的恶魔弩炮和投石机。

来到拉基斯路口，意外地遇到了披坚执锐的泰瑞尔，他要求加入英雄的队伍，泰瑞尔不仅剑术高超，还拥有凡人难以匹敌的决心和意志。



深入魔军腹地摧毁抛石机装置

支线&事件：

1.防御碉堡是个两层迷宫，多处吊桥要转动绞盘放下来。每层都有一只金怪，二层有华丽的宝箱。

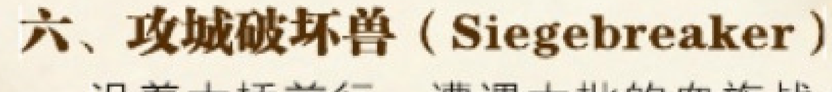
2.兵营是两层副本，在第二层遇到一名守卫，接到支线任务“血的羁绊”，带着他去找迷路的朋友。

3.在战场里有座医疗哨所，和里面的士官布鲁克斯交谈，清剿成群飞来的魔蝙和从地底钻出的瘟疫使者。

4.前线兵营里面是很小的迷宫，有只金怪。

5.在战场中部的废墟里敲碎一道木门便可发现克莱德哨站，里面有只金怪和华丽的宝箱。

6.寒霜洞窟是两层副本，在杀戮战场内。每层都有一只金怪，二层有个华丽的宝箱。



六、攻城破坏兽（Siegebreaker）

沿着大桥前行，遭遇大批的血族战士和沉沦魔兵，最后抵达深渊之缘的恶魔之门前。泰瑞尔用圣剑艾德鲁因破除门上的魔咒，大门随即轰塌，从中走出一只肌肉虬结的攻城破坏兽！

> ●**Boss战 攻城破坏兽：**这个大家伙左右手各配带了一副大号铁拳刃，它会打出左右手三连击，被击中的话不仅会损血，还会被击退，所以要小心闪躲。此外它还会通过跺脚震击附近的敌人。而最恶心的一招就是跳过来抓起主角，凑到脸前大吐口水（也可能是大喷鼻水？），扣血之后还有往地上的重重一摔，没摔死也恶心死了。对付这货不能太贪心，看准时机上去打两下就跑，而如果是远程职业的话打起来就比较省心了，边跑边打很容易就能放倒它了。

击倒了攻城破坏兽，爱德莉雅也赶来这里，她说莉亚感应到了异象，看见阿兹莫丹用一对罪恶之心来强化他的军队，心脏应该就在巨坑的高塔之内。莉亚每次看到异象都心力交瘁，希望她能坚持控制那颗黑灵魂石，直到英雄摧毁罪恶之心。

支线&事件：

1.在大桥左侧的楼梯底有名负伤的侦察兵，他要主角将一个望远镜送给长官，主角找到找葛瑞菲斯

中尉谈话完成任务。

2.在桥上和海利队长交谈，然后和他并肩作战，抵御疯狂进攻的魔物，坚持一段时间后任务结束。

3.由桥的左侧楼梯下到储藏间，里面有两只金怪。

4.在桥底地窖里面有只金怪。

七、罪恶之核（Heart of Sin）

亚瑞特巨坑里到处是殷红熔岩，闷热的空气几乎让人窒息。脚下的路柔软得像肉一样，会轻轻凹陷下去。路上遭遇大批瘟疫使者和沉沦魔士兵，更有冥河毒蝎如潮水般涌现。

进入谴罪之塔，空中飞舞着美丽容颜的魅魔，朝英雄发射着邪异的光弹，它能使英雄的技能伤害反弹到自身。这时有个女子的声音在空中回荡，说魅魔都是她的女儿，希望英雄能喜欢她们的陪伴。还说英雄是一个很特别有趣的人，经历这么多的苦痛折磨，一定会很想见到她。她的语气里充满欣赏和眷恋，英雄循声望去，看到了一张美人的脸颊，而那张脸悬吊在一根蛛丝上，她居然拥有一副蜘蛛的躯体，令英雄不寒而栗。

在谴罪之塔的底层找到了罪恶之心，它在一个护罩内砰然跳动，一种邪恶的力量在空中弥漫流淌着。这时那只美人蜘蛛再次现身，说她是阿兹莫丹的妻子瑟蒂雅，人称色欲女王。她派出一群魅魔围袭过来，自己倏忽不见了踪迹。消灭魅魔后，英雄上前将鲜红的罪恶之心摧毁，然后动身寻找第二颗。

来到诅咒之塔的底层，瑟蒂雅亲自上阵，她的攻势可不像她的话语那般和风细雨，温柔慵懒。

●Boss战 色欲女王瑟蒂雅：这只美人蜘蛛会向主角发射毒汁箭，呈扇形向多个方向射出，只要看准其间隙就能轻松躲开。此外她还会朝主角喷吐毒液，被喷上就会扣血。如果毒液落到地上则会召出小蜘蛛，清除即可。再有就是往地上吐射蛛丝，主角踩到的话会动作迟缓。当瑟蒂雅被打掉一定血量后，就会窜上房顶休息，而此时地面上会出现大量小蜘蛛，由于小蜘蛛的血都不长，所以使用范围攻击技能即可清除。清光小蜘蛛后瑟蒂雅就会下来再战，重复之前的过程，反复几次即可将其推倒。

击败了瑟蒂雅，英雄上前毁掉第二颗罪恶之心。

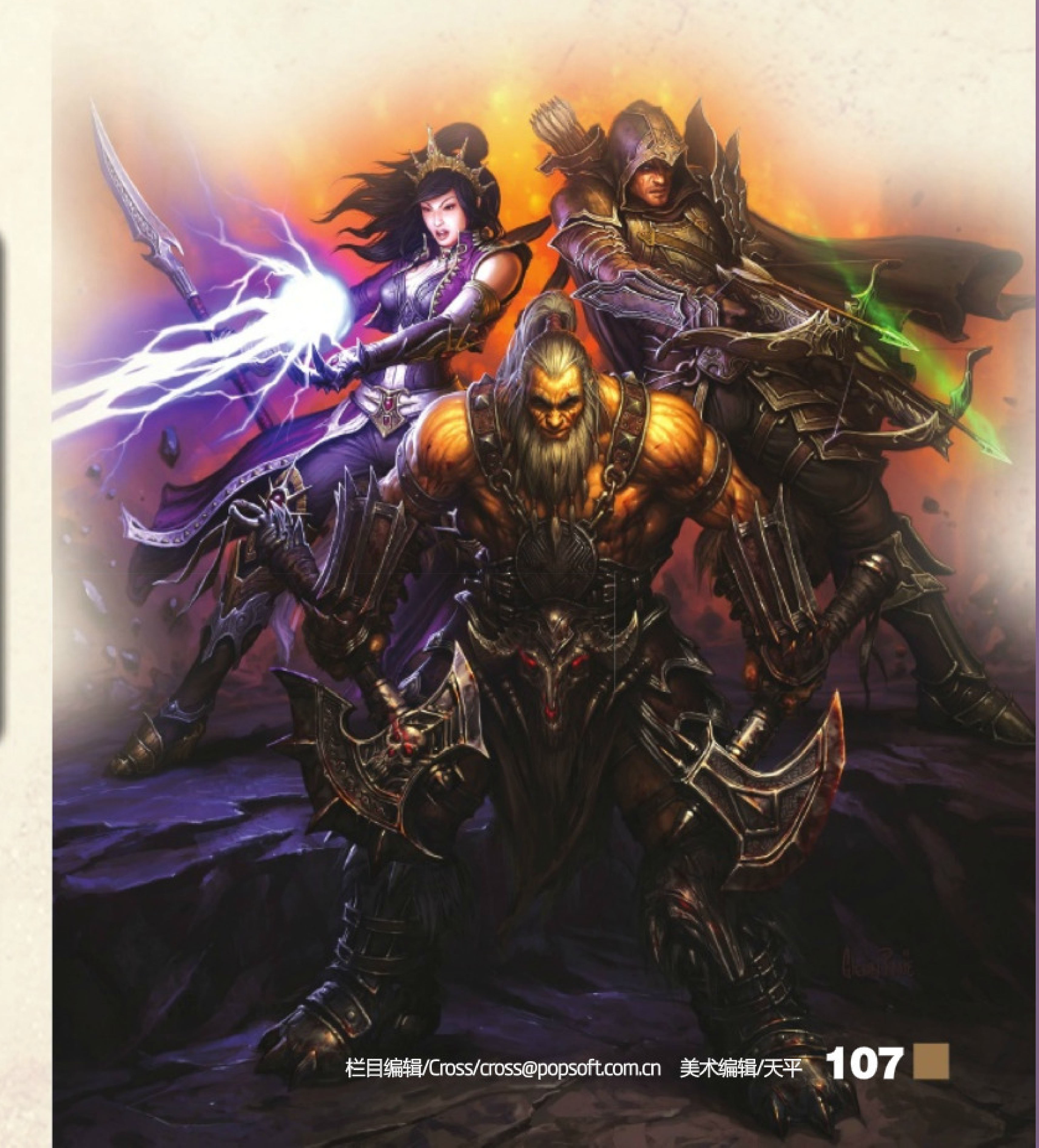
一路上披荆斩棘，最后终于进入罪恶之核，和阿兹莫丹展开对决。他是一只巨大的爬行魔怪，拥有变化多端的攻击技能。



杀死罪恶之核里的阿兹莫丹

●Boss战 罪恶之王阿兹莫丹：身为一代大魔王，阿兹莫丹会使用4招攻击主角。第一是召唤巨大的熔岩球追踪轰炸主角，主角必须不断跑动才可以躲开。第二是在地上祭起黑色的毒圈，它会逐渐扩大范围让主角无处立足，踩上去就会受到持续伤害，对于黑圈合理的跑位很重要；第三是召唤死尸从空中纷纷坠落，被砸到就会扣血。第四就是从头部射出一道追踪火线，追着一个目标移动，主角只要不断移动就可以避开。此外在场内还会出现恶魔召唤石，必须尽快予以摧毁，否则会有小怪不断跑出来捣乱。

打倒了罪恶之王阿兹莫丹，莉亚上前将他的灵魂封印到了黑灵魂石内，大功告成，现在七位地狱魔王都被封印起来。不过当下的要务是销毁黑灵魂石，如此地狱诸王都将不复存在。



回到要塞堡垒的军械库，却看到屋内尸体横陈、遍地鲜血。英雄连忙赶奔瞭望塔平台，看到爱德莉雅屠杀了成群的卫兵，并将泰瑞尔打伤在地。原来，莉亚是迪亚布罗的女儿，爱德莉雅多年所做的一切，都是为了让丈夫迪亚布罗复活。现在她将七大魔王封印在了灵魂石里，再将它们贯注到莉亚的体内，使七魔王合为一体，成为万恶之源。

迪亚布罗借助莉亚的肉身复活了，它前往天堂打伤了勇气天使英普瑞斯，指挥魔军通过腐化殖体进入天堂，曾经辉煌的天堂沦为修罗战场。

迪亚布罗（Diablo）

Diablo在西班牙语里是魔鬼的意思，是贯穿"暗黑"系列的经典Boss，被国内玩家戏称为"大菠萝"。

迪亚布罗是燃烧地狱的主魔神，象征着恐惧。在发现庇护之地后，地狱三魔王精心策划了一个计划来夺占庇护之地，暗中操纵次级恶魔对他们的叛乱，并自愿被流放到庇护之地。不过他们失算的是，他们的能力在人类的世界被削弱了，结果他们轻易地被大天使泰瑞尔领导的赫拉迪姆法师捕获，被灵魂石禁锢在黑暗的墓穴中。


从右往左三代迪亚布罗的形象

在漫长的两个世纪时间里，迪亚布罗慢慢侵蚀着禁锢自己的灵魂石，并将伟大的李奥瑞克国王和主教拉兹鲁斯腐化。由于他的能力并未完全恢复，无法完全控制李奥瑞克王，最终只能将其逼疯，再将目标转移到了国王的儿子阿尔布莱彻王子的身上，将其绑架到崔斯特姆大教堂的黑暗迷宫，开始在崔斯特姆城营造炼狱般的地下之城。他在四周散布着邪恶的恐惧，引诱自命不凡的英雄们前来肃清邪恶。

在《暗黑破坏神》的故事中，拯救世界的英雄如期出现，王子艾丹击败了迪亚布罗，他以为控制恶魔的方法就是将禁锢恶魔的灵魂石嵌入自己的额头，凭借自己的意志压制这个不灭的灵魂，永埋于大教堂之下，然而却使恶魔有了更加强壮的宿主。

在《暗黑破坏神2》的故事中，随着时间的流逝，英雄的意志逐渐薄弱，迪亚布罗的灵魂终于从灵魂石里逃脱出来。他操纵着英雄的肉身，以"黑暗流浪者"的名义前往东方解救自己的两位兄弟——巴尔和墨菲斯托。主角则一路追击黑暗流浪者，先后击败了安达利尔、都瑞尔和墨菲斯托，最终在地狱熔岩击败恐惧之王迪亚布罗。

在《暗黑破坏神3》中，邪恶再度降临，迪亚布罗和另外六位魔王的灵魂融合为一，成为终极合体——万恶之源……

DIABLO

第四章

一、至高天的陨落（Fall of The High Heavens）

所有人都被爱德莉雅欺骗了，落入了她精心设计的陷阱中。一路奔波，斩杀了无数的妖魔鬼怪，却无意中帮助恐惧之王复活，英雄真想从这瞭望塔的平台跳下去，以死谢罪。可是转念一想，世界陷入混乱，一切尚未结束，英雄不能就此放弃，更不能失去信念。

英雄跟随恐惧之王的脚步来到天堂，在钻石之门前看到英普瑞斯斥责泰瑞尔，说他帮助了迪亚布罗的复活，才造成天堂的这场劫难。泰瑞尔意志消沉，陷入到深深的自责中，英普瑞斯的话深深刺痛了他。


泰瑞尔劝说英普瑞斯不要再与迪亚布罗交手

来到圣光前厅，这里变成了一片灰暗的废墟，在这里守候着一只叫伊斯卡图的恶魔，手下是如蜂蚁涌动的幽影潜伏兽。

●Boss战 恶魔伊斯卡图：这只恶魔深知"魔多力量大"的伟大真理，打起仗来绝不玩单打独斗，而是混在大量幽影潜伏兽中间一起招呼上来，还不冲在前头（要先打一会儿小怪它才会现身）。幽影潜伏兽是从四道血池中召唤出来，绵绵不绝，斩杀不尽，它们飞在空中犹如一团团黑烟，落到地上则是一道道飞速爬行的暗影，铺天盖地将主角团团淹没在一片黑潮之中。而伊斯卡图则混在其中使出召唤陨石、利爪攻击一类的伎俩攻击主角。玩家在单人战斗时要不断移动，撕开黑潮的缺口，在清小怪的同时顺手打打Boss。在多人战斗时则由一人负责清小怪，其他人集火迅速干翻Boss。

经过一场惊心动魄的恶战，英雄终于打败了

伊斯卡图。现在天堂岌岌可危，英雄还需继续奋战，直到恶魔们的鲜血洒满天堂的水晶殿堂，那时必能引出恐惧之王。

二、希望之光（The Light of Hope）

漫步在满眼荒凉的天堂，心里奇怪怎么不见一名天使战士。英雄在圣光前厅的后方遇到了命运天使伊瑟瑞尔，得知希望天使奥莉尔遭到监禁，其他天使因为失去了奥莉尔的力量而灰心气馁，就连泰瑞尔也因此意志消沉，英雄要前往命运文库解救她。

来到希望园圃，这里的土地已被腐化，残虐暴魔和装甲破坏魔四处出没。在通道的两侧有许多被长矛刺穿身体的天使，英雄一一将他们解脱下来。进到命运文库，遭遇到一袭黑袍的绝望之王拉卡诺斯。


在命运文库里杀死拉卡诺斯

●**Boss战 绝望之王拉卡诺斯：**他的双臂是致命的巨剑，除了会近身用双剑连续挥斩外，还会腾空飞起散射冰弹，此时只要绕着他跑就能躲开，同时他还会召出两只小怪出来，顺手清掉即可。而他最致命的一招是冲刺后用巨刃向前戳击，由于速度很快闪躲时机较难把握，需要仔细观察他发动冲击的征兆，同时还可以使用一些保命的技能以抗之。总之只要不急躁，稳扎稳打便可取胜。

将拉卡诺斯打倒后，上前解除希望天使奥莉尔的束缚，她赐予英雄力量消灭天堂的腐化。有了她的祝福，英雄将能找到地狱之门并摧毁它。

英雄回到希望园圃，开始清理园里的腐化殖体，并找出隐藏其间的两道地狱之门，然后进去摧毁裂隙核眼，这样传送门就失去作用了。

断绝了魔军的后援，奥莉尔说迪亚布罗正赶往银光尖塔，准备摧毁那里的水晶圣拱。水晶圣拱是天使们和天堂的力量源泉，如果它被摧毁的话，整个天堂将不复存在。


解救出希望天使奥莉尔，她赐予英雄消除天堂腐化的力量

英雄继续搜索园圃，在水晶廊柱的入口遇到了泰瑞尔。他已从低迷消极的情绪中解脱出来，找回再次奋战的意愿。英雄现在要尽快穿越水晶廊柱，到银光尖塔追猎迪亚布罗，不管前方有多少磨难，至少英雄不是孤军奋战。

支线&事件：

1.解救沿途所有被刺穿的天使，可解锁一项成就。

2.在庇佑圣坛里有只精致的箱子，开启后会遭遇魔物的伏击，包括一只金怪。

3.在圣所有一片池塘，可以踩水面浮现的平台走到对角拿宝箱。

三、尖塔之下（Beneath The Spire）

在水晶柱廊看到英普瑞斯率领天使清理魔兵，他对英雄帮忙复活了迪亚布罗耿耿于怀，说英雄最好速速离开天堂，否则再次见面就会毫不留情痛下杀手。英雄没有向他辩解什么，当务之急，是尽快赶往银光尖塔。

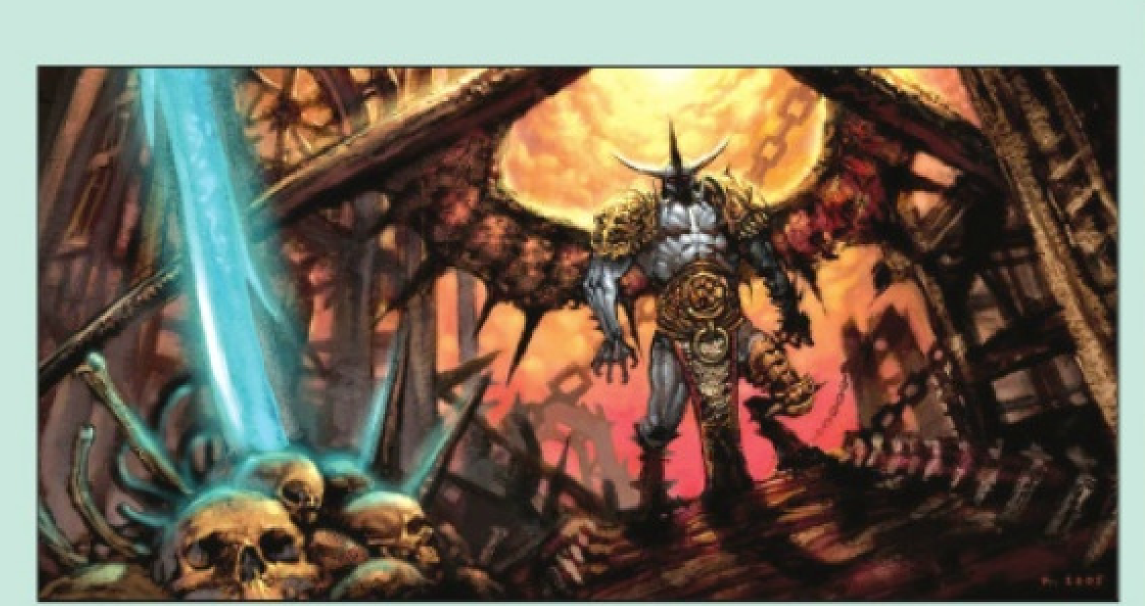
四、万恶之源（Prime Evil）

踏上银光之塔的天翼桥，天堂的景象变得更加的阴森黑暗，英雄看到泰瑞尔的眼中流露悲伤，能够体会那种看到家园遭到蹂躏的感受。

走过天翼桥的时候，遇到了堕落的天使伊卒尔，他曾经是泰瑞尔的手下，现在被恶魔腐化成了一只怪物。

伊卒尔（Izual）

伊卒尔是一位堕落的天使，曾经是泰瑞尔的手下，但是被地狱所俘，并囚禁在一个恶魔体内。在《暗黑破坏神2》里有一个任务叫“堕落的天使”，要求主角前往绝望平原杀死恶魔，将体内的伊卒尔释放出来。


堕落天使伊卒尔曾经是大天使泰瑞尔的副将

在击败伊卒尔后，一段对话揭示了他背叛自己的意志，向地狱提议通过灵魂石将魔王们自英雄放逐的秘密计划：“泰瑞尔是个愚蠢的家伙，居然会信任我！你看，是我告诉了迪亚布罗和他的兄弟们关于灵魂之石的事情，以及如何污染它们。是我帮助策划了让三大恶魔自我流放到你们的世界，我们设置的这个计划已经运转了很长时间，任何人类的力量都无法阻止。地狱，只有向你们的世界溢出像鲜血和噩梦一样的浪潮才能获得平衡。你和你所有的同类……都将灭亡。”

这句话说明三魔神的放逐是他们自己策划的，地狱诸王之间的内战不过是为了蒙骗庇护之地和天堂的阴谋诡计而已。

●Boss战 堕落天使伊卒尔：伊卒尔擅长冰冻魔法，能够投掷多个冰弹，如果位于冰弹的爆炸范围内的话就会被瞬间冻结。此外伊卒尔还会使用捶击，被冻住后再被捶的下场是很“悲剧”的，所以防冻是此战的关键。

替泰瑞尔清除掉这名叛徒后，英雄一路斩妖除魔登上了天堂之巅。英普瑞斯和众天使等在这里，见英雄并没有离开天堂，愤然斥责英雄不听劝阻，竟然挑战神的权威，说罢挥剑便要斩杀英雄。这时空中传来滚雷声，英普瑞斯闻之色变，说迪亚布罗抵达水晶圣拱了，随后他和天使纷纷倒地不起。

原来是迪亚布罗开始摧毁圣拱，天使们也瞬间失去了力量的来源，如果圣拱的光辉永远熄灭，那么整个天堂将会荡然无存。现在只有像英雄这样的凡人才能拯救天堂了。泰瑞尔用圣剑艾德鲁因清除掉大门上的腐化印咒，英雄独自一人进入水晶圣拱，直面恐惧之王迪亚布罗。


在天翼桥杀掉堕落天使伊卒尔


在水晶圣拱和迪亚布罗展开对决

●Boss战 恐惧之王迪亚布罗：作为最终Boss，与他的战斗包括三个阶段。第一阶段迪亚布罗会发射火球，火球落地会爆开一个火圈，主角只要躲开火球的落点即可。此外他还会伸出魔爪施展骨牢法术，在骨牢出现前地面上的相应位置会出现黑色暗影，只要躲开暗影就不会被困住。再有一招就是跺击地面，会跺出一圈火球向四周射出，主角离迪亚布罗越远火球的间隙越大，也就越好躲避。熟悉这三招后看准时机冲上去猛攻，待他反应过来转身回应时再迅速撤开。当打掉迪亚布罗一定血量后，他会将主角拉入恐惧之境，进入第二阶段战斗。此时迪亚布罗会以黑暗形态“迪亚布罗之影”出现，同时还会召唤出主角的影子——暗影复制体。主角必须先杀掉与自己完全相同的暗影复制体，才能与迪亚布罗之影对战。在此阶段的迪亚布罗之影与上一阶段使用的战技基本相同，只是每打掉一定血量他就会躲起来并召出暗影复制体，主角在击杀暗影复制体后才能再次与迪亚布罗之影开战。如此反复几轮后，终于打倒了恐惧暗影，回到现实中进入第三阶段战斗。在此阶段迪亚布罗除了会使第一阶段的那三招外，还会喷吐火焰闪电，杀伤力极高，必须跑动躲避。

经过艰苦的战斗，英雄终于将迪亚布罗打倒，他从水晶圣拱坠落下去，云烟般的消散了。英雄耗尽了一切力量顽强战斗，消灭了万恶之源，让天堂和人间重返和平，让天使与人类同获新生。

泰瑞尔返回天堂，化身为智慧天使守护人类。而英雄，则还要继续在人世间的旅行……





真实和游戏的抉择

——从《文明5》看策略游戏势力间的区别

■天津 老美

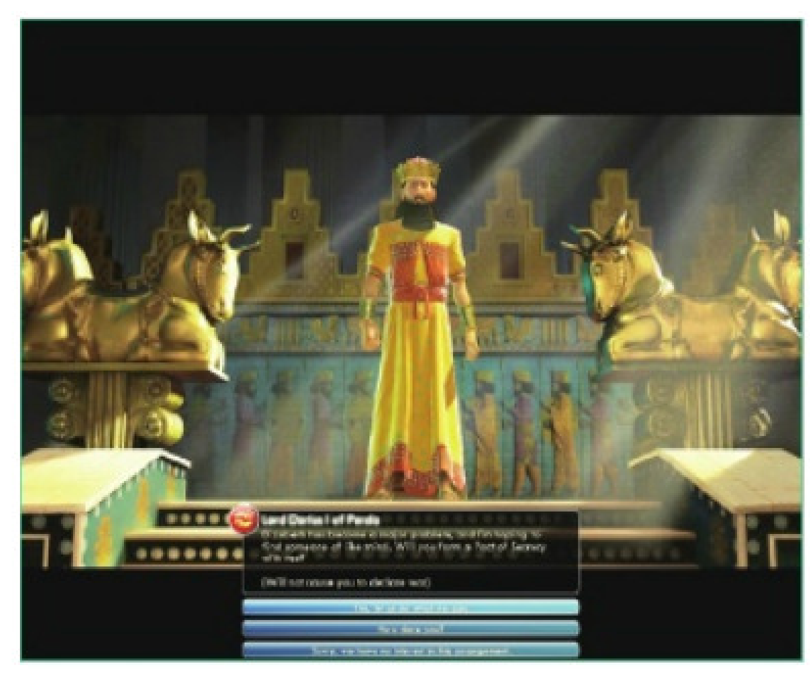
虽然策略类游戏在如今这个“快节奏”游戏当道的时代日渐式微，但最近几年仍然有几部不错的产品面世。不少玩家提起一些大作来至今津津乐道，比如《三国志》系列，席德梅尔《文明》系列，《全面战争》系列，以及近几年来育碧公司的大作《兵者诡道》。其中尤以《文明》系列最具代表性，可谓精典之作，其在策略游戏历史上的地位不言而喻，这款游戏最大的特点，可能也是玩家最关心的地方，莫过于是每个国家不同的领袖特色（UA）以及特殊单位（UU）的设置上。比如在《文明5》中，中国的领袖是武则天，她的领袖特色是大军事家的诞生速度和提供的加成提高。特殊单位则是造纸坊和诸葛连弩。英国的伊利莎白女王则是海军的移动速度和视野增加等等。

严格来说，这种设定还是基于历史史实的。在中国的古代著作中，《孙子兵法》不论国内还是国外都是很有影响力的，“上兵伐谋”的思想也体现出了我国对于将领智慧的重视，

所以游戏制作人席德·梅尔把对于大军事家的加成赋予了中国。又比如，在美国建国之初，从一个临海小国逐步发展成为濒临三大洋的国土面积世界第四大国。这其中“天命昭彰”的思想和随之而来的《宅地法》、西进运动、购买路易斯安那和阿拉斯加等等历史事件分不开。反映到游戏中就变成了：所有陆军视野提高，买地优惠，同时也鼓励玩家使用美国的特色去开疆扩土。这种不同势力的区别方式简单直接，可以让玩家一样就认出不同之处，从而设计出与之相配的打法。



武媚娘的领袖特色和兵种



脑残的外交是《文明5》的软肋


征服胜利


每个官员都有不同的属性


两军交战，自动算出胜负



这些内容完全遵照历史


这个没有什么存在感

但是，这种“红警2”式的设定，在享有直观简洁等优点的同时，问题也随之而来。

首先，当我们翻开中国5000年的历史就不难发现，不同时期不同朝代的特色单位和政策选择是有很大区别的：李世民时代有无坚不摧的玄甲军，北宋年代有可以射穿城墙的床子弩，到了明朝则出现了震天动地的红衣大炮。这些无不在当时发挥了至关重要的作用，甚至在一定程度上影响了中国历史的走向。同时，它们也在玩家的心中占据了重要的位置。被玩家视为神明的兵种或装备没有成为自己喜欢的文明的UU，是何等的失望，而失望自然少不了抱怨和愤怒。而这我想是每一个游戏开发商都不愿意看到的吧？

在朝鲜文明的DLC发布之后，面对其所特有的各种科技加成，无数玩家感叹道：全世界都是韩国人发明的！诚然，世宗大王（游戏中朝鲜的领袖）确实对朝鲜的科技进步功不可没，但那只是他一代君王，把这个设定放到整个朝鲜文明发展是中就显得不合适了。

如果说这个问题可以用《文明4》中的多领袖选择的方式来暂时掩盖，那么下一个问题可就没那么简单了。《文明》不同于《全面战争》系列和P社（Paradox Interactive）的游戏，他涵盖了从公元前4000年一直到未来的人类发展史的各个不同时代。即使是采用了类似《文明4》中每个国家有多个领袖可以选择的机制，也仍然无法解决特色一成不变的问题，而且打开《文明5》的百度贴吧就不难看出来，很多玩家抱怨游戏到后期就成了固定套路，越来越无聊，甚至是游戏没有结束就选择“返回Windows”。从另一个角度看，作为一款模拟历史的游戏，这显然太不“历史”了。

其他的策略类游戏在这个问题上给出了不同的思路，但是也面对不同的困惑和局限。

比如同样如雷贯耳的P社出品的众多历史题材游戏。其中《维多利亚2》中的所有开化的国家兵种都是一样的：工兵、步兵、卫戍部队等等，但是可以通过升级科技来获得各种加成，除了这些，还有其他办法来区别不同势力之间的区别吗？是的！它采用了一个新颖的系统——法案系统。这个系统基本上是遵照历史的。其中每个国家都有几个决定重大历史走向的议案，比如玩家选择美国，可以在完成相关科技后选择“天命昭昭”政策，开启这个政策在攻打墨西哥，占领从德克萨斯到加州的土地的过程中不会产生恶名，而且国内的支持也有相应提高。同样的，德国可以通过决议来和莱茵河附近的小国们成立北德意志联盟，而不需要进行旷日持久的战争等等。但是这些历史上真实存在的政策并不是一成不变的。还是拿美国来说，“南北战争”这个决议的出现时间不一定是1860年，而是根据玩家之前的一系列政策走向而定，在我玩的时候，最早一次1855年就开打了，最晚一次则到了1880年。而且，你可以尊重历史选择加入北方反对奴隶制，也可以倒过来支持南方。这个方式既可以充分体现出对历史的尊重，避免落入“红警2”式势力划分的俗套，也增加了游戏的可玩性。

另外一个策略大作《帝国——全面战争》也有类似的设定。《全面战争》系列其历史跨度从罗马帝国，到中世纪又到日本战国时期再到大航海时代最终进化到工业革命。以《帝国——全面战争》为例，国家的政治体制可以根据玩家自己的喜好进行更替，例如法国可在玩家的手里发动大革命结束波旁王朝的统治，直到三色旗飘扬在巴士底狱，同样美国也可以建立美利坚帝国，而乔治华盛顿也会成为乔治一世国王。而其科技树分为军事，经济，文化三大板块，发展进度比较随意，但是最终发展方向却都是统一的。你既可以建立一支强大的舰队征服世界，也可以用一只超级商船队伍到处开展贸易积累后期称雄的资本。但同时，这款游戏也有自己不同的地方——华丽的军装和人才的作用。每个国家都有几乎完全不同的兵种，其中不乏赫赫有名的冷溪近卫军团，黑衫军，翼骑兵等兵种，据说单是兵种的服装就有几百种之多！想不区分都难。和前作《中世纪2》相比科技发展不再是给建筑升级那么简单，强有力的学者进驻大学会加快你的科技前进速度，但是初期时同样要小心敌人的恶棍和学者的决斗请求，如果失去像艾萨克牛顿这样的大学者对你的发展会


《文明5》也有政策树，但过于简单


官员特色很明显

是非常不利的。同时，每个国家还有多位官员，每个官员也有自己的属性，你的选择不同，也许会给国家带来不同的命运。

但是不论以上那种路线都具有其局限性。最大的不同在于，不论是P社的众多游戏还是《全面战争》系列都只是描述一个特殊的历史时期，而且描述的故事大都有史可查。但是《文明5》讲的可是整个人类的发展史，指望着Firaxis把每个历史阶段都弄个水落石出，把所有文明各个时期的军装都找齐，那个工作量估计就是《魔兽世界》都望尘莫及，再说了，有些古老的文明，比如古罗马，迦太基之类的早就已经消失在历史长河之中，他们的很多故事恐怕就连当今历史学家都搞不清楚吧？

那么，是不是说《文明5》就没有其他的路可走了呢？笔者认为并非如此。

当我们打开百度贴吧或者赛爱维《文明5》区，就不难发现，有很多游戏爱好者已经开始讨论他们心中《文明5》的样子。

其中被玩家议论最多的就是“一个文明可以有多个UA”的方案。有很多玩家建议，一个文明可以同时拥有一种战争UA和一种种田UA，同时还有3个或者以上的UU。其实这就是《文明4》中多领袖选择的一个变形。只不过前者是同时拥有，而后者则是多选一罢了。这种方法简单直观，但是问题也不少，比如平衡性无法保证，对于PVE玩家无所谓。但是还要照顾为数不少的PVP爱好者。另外，还是上文提到的老问题，那么多文明，其中很多文明就是历史学家都不是很了解，那么多UA、UU怎么找？

笔者认为，既然是历史类游戏还是应该回归历史的。首先在文明的数量上没有必要追求“高大全”，有些文明完全可以只在剧情关中出现。而在“遭遇战模式”中可以选择的文明应该是足以影响历史进程的重要文明。这样就可以相应的减少工作量，集中力量办大事，搞好主要文明的设计。其次是加入重大历史事件。比如第一个研制出蒸汽机科技的文明可以开启“第一次工业革命”事件：获得15个回合的黄金时代等等。而由于历史上是英国开启的第一次工业革命，那么在游戏中英国可以在前置科技完成后免费获得蒸汽机科技。说白了，就是英国在这方面更有优势但是其他国家也可以与之竞争。这样既尊重历史也不失趣味性。

说到底《文明5》毕竟只是一款游戏，没有必要吹毛求疵的弄得跟搞学问似的。同样的，尊重历史不等于照搬历史，适当的加工和修改是必要的。但是如何在游戏性和真实性中做出平衡，以此来满足不同玩家的要求，的确是一个摆在游戏开发者面前的难题。


国家和兵种一目了然


红衣军团，一看就是英国的



多个历史故事可供选择


众多的要素，每个国家都不一样


《文明5》改成一个格子只能一个兵了

舌尖上的RPG
——点、线、面的完美统一

■天津 半神巫妖

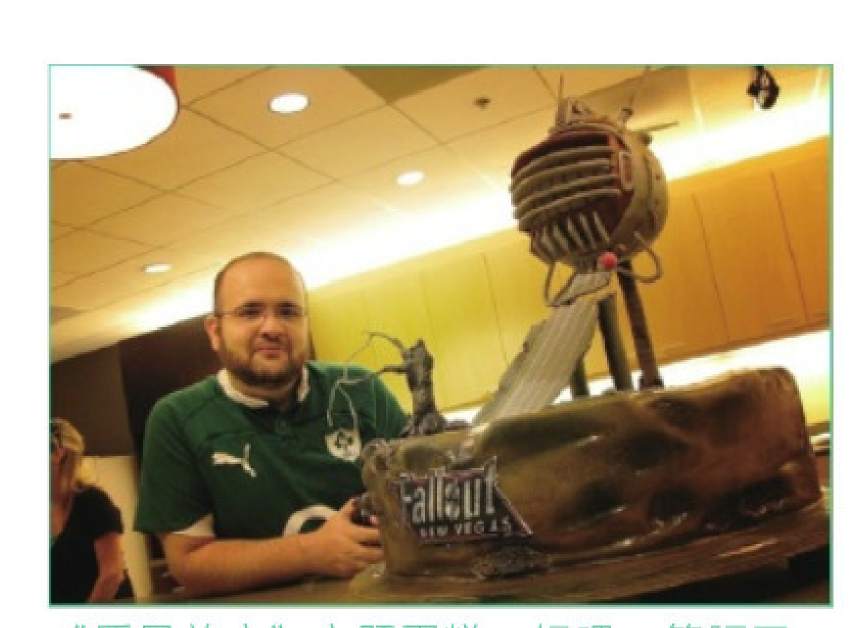
前言

电子游戏拥有世界上各种娱乐形式中最为细化的分类：角色扮演、冒险、射击、竞技……这种划分造就了同时兼顾艺术性和娱乐性的电子游戏更大限度地满足了所有玩家的需求。这些看似独立的游戏分类型既“和谐统一”地维护着电子游戏的完整，也同样在互相激烈地竞争着。

为了得到玩家们最大的青睐，制作商们在制作着精美的游戏的同时，无一例外地也都同时在绞尽脑汁想办法扩大自己擅长的游戏分类型的影响力。也许，这就是现在众多游戏分类型在不断革新、进步的缘故吧。

如果把玩家看做挑剔的食客，那么一部部精美的游戏便是一道道珍馐美味，而诸如角色扮演、射击这样的游戏分类型便是不同的菜系。在这些“菜系”中，诸如冒险、即时战略等等曾经的辉煌已然没落，而射击、角色扮演、竞技等菜系仍旧风行于世。单从“食客”的欢迎度上看，其中最为卖座的除了第一人称射击就要属角色扮演了，如果抛开卖座不谈，单就这单一菜系的完整和丰富，角色扮演堪称第一。

所谓角色扮演，便是“厨师”运用娴熟的技艺，将剧情、战斗系统、队友互动、世界观等等“食材”整合成一个完成的屏幕后的虚拟世界，食客们投射入这个虚拟世界，与之发生互动，品尝出有别于真实世界的扮演感觉。厨师们技艺水平的高低诚然很关键，但是也不能忽视他们对侧重点的选择同样妙至巅峰。就在前些时候，一道食客们等待了很多年的菜肴终于端上了玩家的餐桌，那就是《暗黑破坏神3》。虽然食客们对暴雪这位声名在外的“大厨”此次十年磨一剑的菜品褒贬不



《质量效应》主题蛋糕，好吧，简陋了一些……



每款游戏对玩家来说都是一道美食——《辐射——新维加斯》蛋糕


暴雪信奉“私房菜”主义



《暗黑破坏神3》同半年前的《上古卷轴5》一样，已经成为了一种文化


也许“暗黑3”只是在刷，但是出色的手感和完备的装备系统却很难复制

一，但是却丝毫不能否认一个事实。

那就是通过《暗黑破坏神3》，角色扮演这个菜系终于完成了点、线、面三方面的汇合，达到了空前的和谐完整。

点——暴雪的私房菜

北京的5月，春天的味道早早散去了，空气中开始弥漫起闷热。小李是一名大四的学生，也许他还看不清自己未来的路在何方，但是丝毫不妨碍他利用这学生时代最后的闲暇时光来品尝这道从初中时代就开始等待的“佳肴”——《暗黑破坏神3》。

上午是熟睡的时间，中午早早吃罢了饭，小李便关上房门，投入到这“暗黑”的世界中去了。熟悉但不简单的玩法加上无尽的装备掉落可能，这一战持续了近10个小时，小李再一看表已是深夜。饥肠辘辘但又无比满足的他不舍地关上了电脑，明天，也许会用同样的方式渡过……

而几乎在同一时间，大洋彼岸的旧金山，已有4个儿女的David则刚刚打开电脑，开始他的与小李轨迹完全相同的“暗黑”的一天。肤色、地域、语言甚至服务器都阻止不了这些食客们对“暗黑”的饕餮，日不落的不仅仅是帝国，有时候也可以是一款游戏。

这就是角色扮演的魅力，这就是“暗黑”的魅力。你可以说这道菜口味单一，但是却不能否认它那足够高的人气。

是什么，让已经忘却还有以“暗黑”为代表的ARPG的角色扮演世界再次被震撼？让《上古卷轴》《辐射》《质量效应》几乎一统天下的角色扮演领域上演王者归来？恐怕这一切都要从暴雪这位名厨找原因了：正是它在角色扮演的“点”上的深度挖掘，造就了这延续了十几年的“美味”在今天仍旧是食客不断、香飘万里。

说起暴雪这位厨师，人们更多的记住了那句“暴雪出品，必属精品”和一如既往的跳票精神。还有更多的人则习惯性地指责它很善于“窃取”其他厨师的创意化为己用。但是无论怎样，暴雪对游戏世界贡献出的诸多名菜则是不能轻易被指摘的，而从角色扮演到即时战略甚至网游，他对各种菜系的得心应手也是难以复制的。

在《暗黑破坏神3》这道菜上，我们看到了暴雪的另一面，那就是抓住食材中的某一点，尽可能深度地挖掘。《暗黑破坏神3》的成功让我们认识到，做好一点，无论这一点看起来多么的单调，只要深度挖得足够，同样会最大限度地刺激食客们的味蕾，并且让这味道唇齿留香、回味无穷。

提起角色扮演，大家都会认同它必须包括如下的食材：可升级的人物系统、可选择的任务系统、大段对话、队友互动、战斗机制、武器装备等等。诸多的名厨师们也都尽全力让自己的菜肴兼顾更多的食材并且尽可能逐一完美化。

但是在1996年，这位叫做暴雪的厨师在他的《暗黑破坏神》中，尝试了不同的烹饪理念并且大获成功。这种理念不但被证明是神来之笔，更壮大了动作角色扮演这一新的领域。

这种烹饪理念，就是淡化角色扮演游戏的其他方面，将其中一个点，尤其是食客们最关注的一个点，尽可能的做精做全，甚至不惜抛弃其他的食材。

苦辣酸甜咸，每位食客的爱好均是不同的。有的人喜欢通过大段的对话来体验只有角色扮演这个菜系才能带给他的思考和震撼；有的人则喜欢同性格各异的队友互动来品尝角色扮演中最核心的人物扮演感觉。而暴雪则将目光放在了食客们最容易上瘾的一种味道上，那就是近乎无限的装备所带来的未知感、漫长战斗中的美妙手感、人物技能升级的种种搭配、对完美打造一个玩家角色的永恒追求、网络团队作战的紧张刺激感等等。

就好像四川人离不开辣一样，玩家们也永远离不开这种感觉，完美的制作出这种味道才是暴雪在《暗黑破坏神》这道菜上最大的成功。

其实，诸位名厨中并不是只有暴雪曾经尽全力做好一种味道、一种食材，当年的黑岛工作室也曾经有过《异域镇魂曲》这道流芳百世的名菜，它同样在剧情的思想深度这种食材上下了功夫，做出了前无古人、也很有可能后无来者的绝佳味道。



《暗黑破坏神3》在一个点上挖掘得很深，就像这把利剑一样



不用寄希望"暗黑3"能够为游戏界带来多大突破，只要它还是一款原汁原味的"暗黑"就足够了

但是《异域镇魂曲》叫好不叫座的事实无可争辩的说明：做好一道食材本身就很难，但是选择在哪一道食材上下功夫有可能在下锅前就决定了成败。

《异域镇魂曲》没有错，它对剧情中哲学思想的深度挖掘让黑岛永远地被铭记了。当然，黑岛一定会意识到在一款娱乐菜肴中过分追求哲学深度会带来什么后果，但是他们不在乎，甚至用一种完全需要仰视的自我牺牲精神来烹饪这一道注定流芳百世的名菜。

而暴雪，则选择了完全拥抱玩家人性中最禁不住碰触的敏感地带，这敏感地带注定会让《暗黑破坏神》这道菜一经品尝便欲罢不能，在流芳百世的同时做到名利双收。

这敏感地带，这一道食材，这一点，便是角色扮演菜系中对角色本身的塑造以及塑造成型的角色在战斗时的表现。

这种角色本身的塑造，不是人物性格、不是队友互动、也不是左右游戏故事情节，而是角色本身的数据、技能、装备……这种最简单的也是最单纯的塑造就是打造一个玩家心目中完美的角色：他要有最好的装甲，用最好的武器，每秒输出最大的伤害，技能树搭配得最完美。

但是，暴雪的精妙，就在于他让这些所谓的"最完美"几乎永远无法实现，或者说永远不可能轻易达到。

玩家"刷"到了好装备，永远会有更好的等待着你去发现；玩家自认为人物技能完备，永远会有地狱难度给你当头一棒……

因此，头疼的服务器问题和延迟阻止不了食客们废寝忘食地享用暗黑大餐，因为人们对于游戏人物完美的追求和随时可能打到高级装备的未知感大于一切。更不用说拍卖行中这些装备可能换来的真金白银的诱惑了。

也许《暗黑破坏神3》已经变成半个甚至全部是网游了，也许《暗黑破坏神3》的画面视角已经落后于时代了，也许《暗黑破坏神3》只是刷刷刷……

其实食客们不在乎这么多的也许，他们醉心的，只是这一种其他游戏很难尝到的独特暴雪私房菜味道而已……

线——BioWare的面条工厂

在被遗忘国度的费伦大陆剑湾地区，璀璨的海港城市博德之门的南方、安姆帝国的北方，有一个小镇叫做那西凯。在那西凯公墓有一座墓碑最大也最壮观，上面刻着这样一句话："就是这个该死的游戏……把我累死了！——雷"。

这里的雷，就是《博德之门》系列游戏的制作人、BioWare执行总裁雷·穆兹卡博士（Dr Ray Muzyka）。

大部分玩家可能早已经忽略了这个小小的彩蛋，就如同忽略了BioWare在制作《博德之门》这款对后世角色扮演游戏产生巨大影响作品时付出的艰辛、以及《超钢战神》（Shattered Steel）这款动作游戏才是 BioWare生平第一部作品这个事实一样。

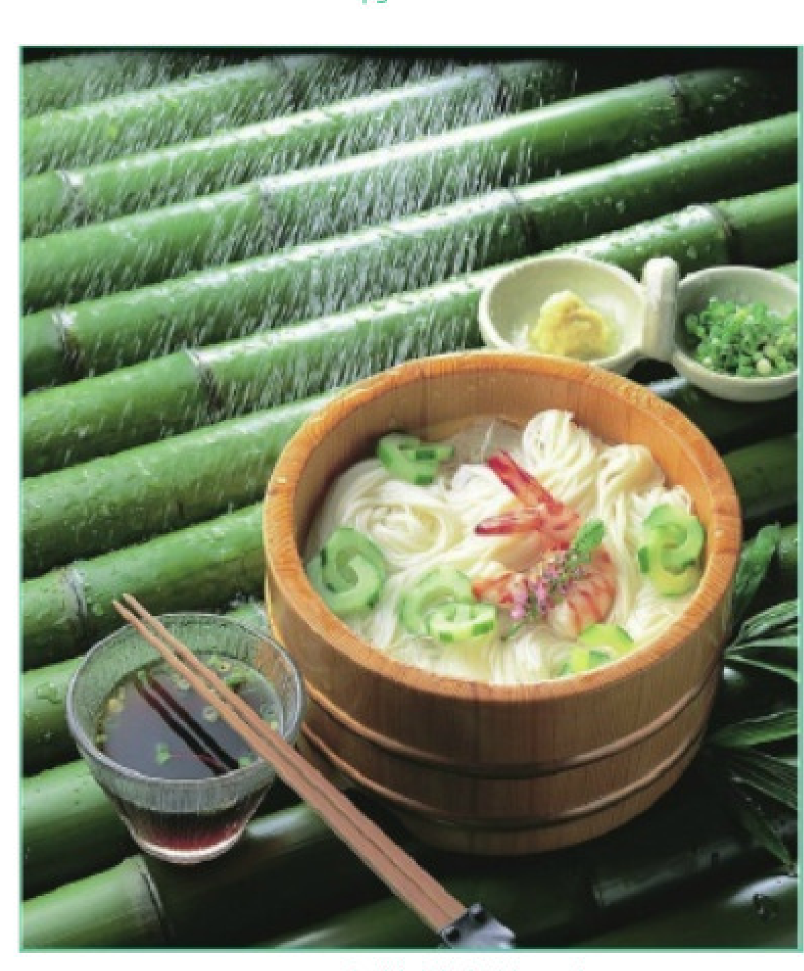
作为举世闻名的角色扮演领域的大厨，BioWare有着自己独特的烹饪观，这种烹饪观从他们制作《博德之门》开始的第一天就牢牢占据着菜谱的首页，直到今日的《质量效应3》。

而这种独特的烹饪观，就是角色扮演菜系的"点、线、面"中的线：注重线性剧情、背景世界观以及队友关系的刻画，以塑造庞大史诗般波澜壮阔的游戏历程为主要目标。

我们可以称之为BioWare的面条工厂。

之所以称之为面条作坊，其实源于这种游戏制作理念同面条这种食物十分相似。面条在世界上风靡一时，有着各种不同的种类：意大利面、中国面、日本面等等，而即使是中国面也有诸如炸酱面、刀削面、拉面、油泼面等等分类。但是无论是哪种面条，其核心都是


好吧，《异域镇魂曲》也不是一点游戏性也没有……


BioWare是名符其实的面条工厂

由谷物或豆类磨成的面粉。

BioWare的游戏也是如此，无论是太空题材的《星球大战——旧共和国武士》、龙与地下城题材的《博德之门》《无冬之夜》还是中国奇幻古风的《翡翠帝国》，其核心都是一种：BioWare独特的叙事手段、任务设计及人物塑造。

我们甚至可以想象到，头戴厨师帽的穆兹卡博士是如何为这种万变不离其宗的烹饪手法，套上一个一个形态各异的外壳，从而端出这几大碟子经典大作的。

《博德之门》没有累死雷博士，反而催生出了一条BioWare面条生产线。

由此一来，BioWare成为了业界最擅长线性角色扮演游戏的大师。同黑岛在剧本和网状任务设计时是天才、引擎和系统制作时是庸才不同，BioWare堪称全才：他们不但有着五六个白金品牌的游戏菜品，甚至连厨具都做得有模有样。无限、奥德赛、极光引擎不就是出自BioWare之手吗？

在这条源源不断诞生精品的生产线上，有着如下的生产标准：一定要有一条史诗风格的主线剧情，这条主线要么是拯救宇宙，要么就是封神屠龙；还必须要有多重分支的支线任务，尤其以游戏第二章的支线任务最为繁多，自由度也相对较高；还必须得有性格迥异、形形色色的队友，可以恋爱也可以起纷争，近几年还有同性恋爱的趋势；最后，则是游戏的背景要尽可能的庞大，无论是购买的《星球大战》《龙与地下城》版权还是自创的《质量效应》《龙之纪元》，都要有海量的书籍和条目充斥游戏进行世界观的补全。

有了这条生产线，BioWare要做的，就只剩下量产这一项工作了。他们充分的挥洒着想象力，上天入地，从另一个宇宙到架空中国风、从被遗忘国度到自创的塞达斯大陆。故事也许相似，队友也许面熟，但是外壳绝对不一样。

这种线状的生产方式、线性剧情为主的核心食材都为BioWare贴上了面条工厂的标签：他们算是一条线跑到黑了。

凡事有利自有弊，这条生产线有三大优势，同样也有三大缺陷。这家久负盛名的面条工厂前景如何很大程度上要看她们能否利用好三大优势，以及克服这三大天生的缺陷了。

首先我们看看优势之一，就是食客们可以多样化享受这种游戏方式带来的美味。挖掘身世、寻找队友、完成任务、拯救世界顺便谈一个恋爱，这种角色扮演流程注定可以满足绝大部分玩家对于扮演这两个字的要求。由于BioWare不用像暴雪那样将注意力过度放在战斗系统、装备技能上，也不用像下文即将提到的Bethesda那样全身心投入到游戏世界的塑造中，所以我们可以在BioWare的一道道精美大餐中体会到更多的神奇历险和感人剧情，可以遇见有血有肉、形象丰满的各色人物，也可以同各式各样强大的敌人作战。

这就是走线性角色扮演路线的游戏的最大优势，面条是不变的，但是卤和配菜却可以千变万化、口味多样。

第二大优势，则是速度上的优势，这也是为什么BioWare习惯于自己开发厨具——游戏引擎的缘故，一个引擎、一个模式，换了不同的外壳就可以做出另一款游戏。甚至还可以把厨具出租，扩大影响力。

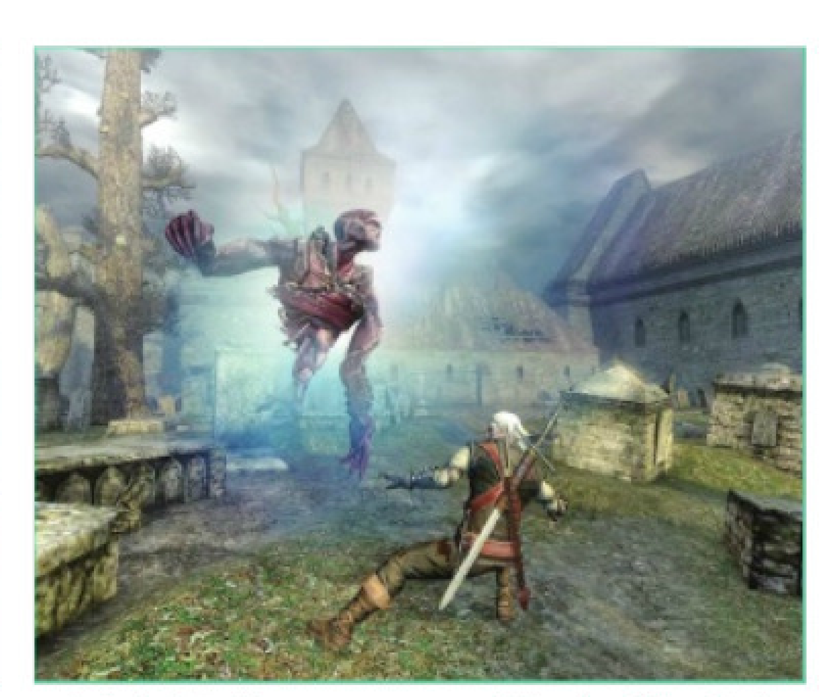
自创的无限引擎带来了《博德之门》1代2代，也同样出租给黑岛做出了《冰风谷》系列和《异域镇魂曲》。极光引擎及其升级版奥德赛引擎则做出了《无冬之夜》系列和《星球大战——旧共和国武士》，甚至第三方的《猎魔人》（亦译作《巫师》）。BioWare在角色扮演这个菜系逐渐登上大雅之堂这件事上可以说居功至伟。

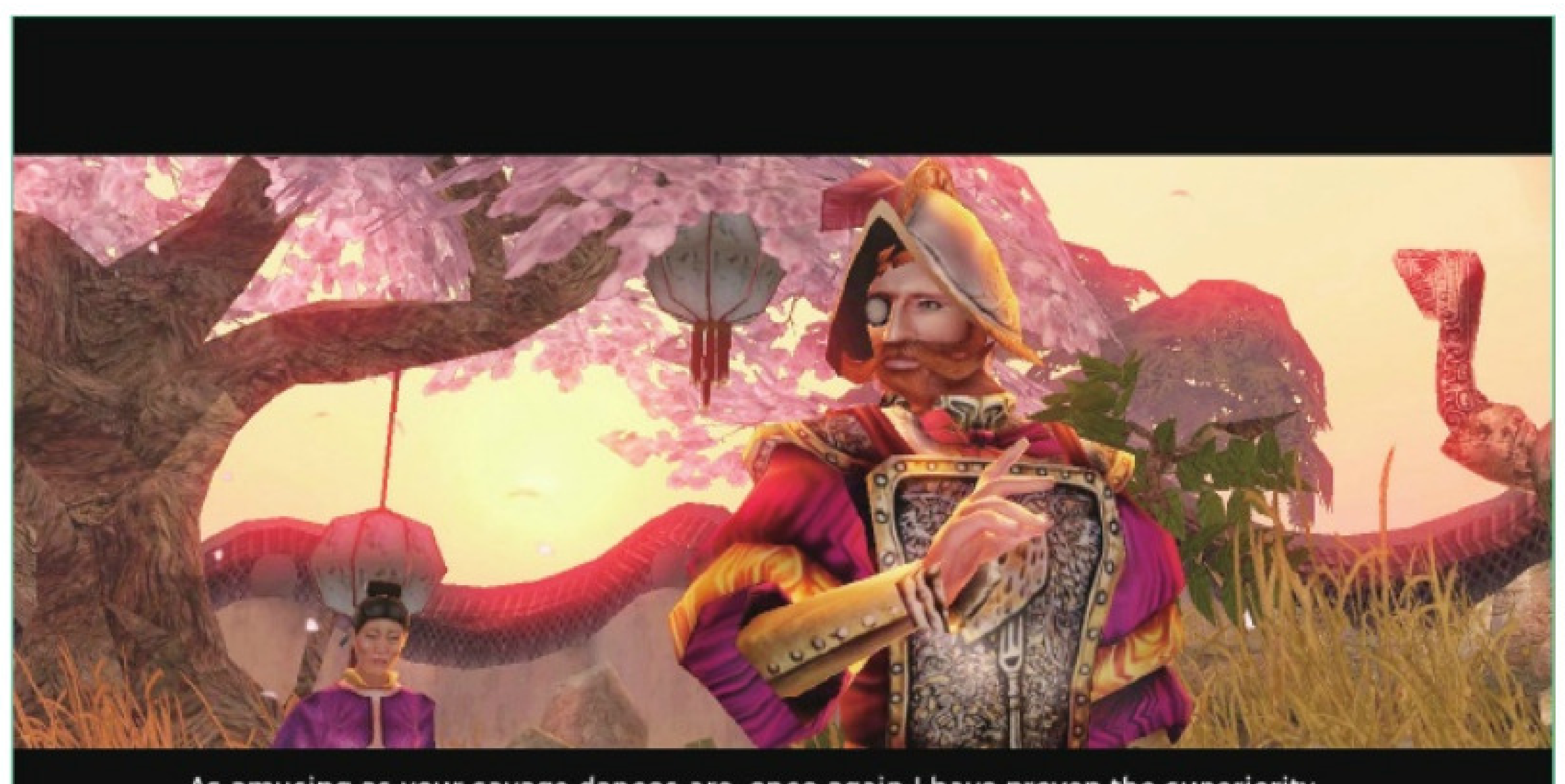
第三大优势，则是游戏背景、题材的多样化，满足不同人群口味。这一点优势和第一点有一些类似，只不过前者指的是游戏内部各种元素的多样化，而本条优势指的是游戏本身的题材。

科幻爱好者、武侠爱好者、剑与魔法爱好者都能从BioWare的游戏中找到适合自己的菜品，更不用说《星球大战》电影爱好者了：《星球大战——旧共和国武士》迄今为止仍是最成功的星战游戏。



《翡翠帝国》是一盘味道可口的中国面


《猎魔人》使用了BioWare的极光引擎升级版



《翡翠帝国》里玩家用功夫教训自大的外国人的剧情设计，看出了BioWare很会抓玩家的心理



黑岛的《冰风谷》使用了BioWare制作《博德之门》的无限引擎


黑曜石在《无冬之夜2》中对极光引擎的使用并不成功


《星球大战——旧共和国武士》仍是最好的星战游戏

同样，这条生产线也有三条不可忽视的劣势。

首先就是对BioWare的创新能力要求颇高，在各种题材、桥段都用过了之后，很容易陷入到思路枯竭、食材用尽的境地。甚至可以说同性恋爱的出现也是BioWare实在找不到更多的创新点后的一种“创新”吧。

毕竟世间的故事说来说去就那么几种套路，总有说尽的那一天。BioWare在《质量效应3》和《龙之纪元2》中所展示的精彩段落并不多，也并不精，不要说像《星球大战——旧共和国武士》结尾那样的神来之笔，就是《博德之门2——巴尔的王座》最后封神与否的艰难抉择都很难再见了。

第二大劣势则是无法做到更进一步的精品化。BioWare要做的事情实在太多，累死雷博士虽是一句玩笑，但同样也是实话。

剧情，要有深度和层次感；任务，要多样化和可选择性；队友，要性格鲜明、深入人心；战斗系统，要有战术性和多种职业的重复可玩性；美工，每一部游戏背景都不一样，所以要重新设计；背景世界观，基本每一部都要重做，从《翡翠帝国》的飞行蜻蜓结构图到《质量效应》中的生化异能原理都要做得有模有样、真实可信……

如此庞大、复杂的烹饪过程，注定每一条都不可能做到极致。暴雪只要将打击手感和装备技能做好就可以了，Bethesda只要将游戏世界的花花草草制作好也就可以了，唯独BioWare要兼顾更多的方面。

第三大劣势，则是BioWare对自身的挑战力不足。就和中国那些祖辈做菜的老师傅一样，BioWare太过相信这条生产线而不愿改变。角色扮演菜系已经向着高自由度的方向大步前进了，这位老师傅仍旧坚持着自己的线性路线不改变，玩家不但不能像《上古卷轴》那样到处闲逛，甚至BioWare传统游戏中那些对于剧情走向的选择也变得越来越少。

时间总会解释一切，BioWare这位老师傅颠勺的臂膀依旧有力，但是锅中的菜能否满足新食客们的口味要求，才是重中之重。

面——Bethesda的日本寿司

日本料理很讲究追求自然的原味，同中国菜肴不同，日本料理除了“色、香、味”之外，还讲究一个“器”字。这种“色、香、味、器”的完美统一是日本料理的终极目标。

所谓“器”，指的是盛放食物的器皿同样要做到精美，并且同所盛放的食物要做到和谐、互为映衬。很少有一个国家的美食将目光放在盛放食物的器皿之上，日本料理算是大家；同样，角色扮演游戏里注重游戏所在世界塑造，甚至将这个世界作为主要着力点的，Bethesda是其中的翘楚。

暴雪也塑造了一个个游戏世界，但是它们只是海量装备和敌人的背景而已，很多时候一个游戏通过之后发现人物只是逛完了一座修道院里而已。BioWare也塑造了不少游戏世界，但是那些山峦海洋只是远景贴图，是剧情、任务和队友互动的载体。只有在Bethesda的游戏里，远处的山峰可以爬上去、城市中所有的房间都可以进入、每一个NPC有着自己的作息时间，甚至路边角落的树根上还有蚂蚁在爬，飞翔着的蝴蝶可以用手去“抓”，整个世界活灵活现。

因此，同暴雪深挖一个点、BioWare注重一条线不同，Bethesda关注的是整个“面”，也就是一个庞大游戏世界的塑造。在《上古卷轴》系列



《质量效应3》因其结尾广受批评


对器皿要求很高的日本料理


料理可以简单，器皿不可以

的每一代里是帝国的一个个省，在《辐射3》中则是一个华盛顿特区。

中国人常说，靠山吃山，靠海吃海，Bethesda则是山海同吃，这不仅是对自身烹饪手法的坚持，更是决心将此种哲学发扬光大乃至引领整个菜系的发展方向。在这一点上，暴雪对他们的对手做出了赞叹："他们（Bethesda）的游戏哲学非常成功……最重要的是，他们有他们的坚持，并且最终取得了成功……"

同样，Bethesda的游戏哲学也有自己的利弊。

首先，在这个以追求高自由度的沙盘世界中，玩家在行动上是绝对自由的，没有边框的限制让玩家感觉很好。在玩过了那么多盒子一样的角色扮演之后，玩家很愿意能有一款游戏不用人为制造的一个个场景和进程约束他们，可以自由自在地活动和展示自己的力量。

由此一来，Bethesda的游戏在最后就变成了玩家的另一种人生，每天闲暇时候进入这个虚拟世界，不一定非要做什么紧张的任务或者观看一段繁琐的剧情，只是进去闲逛一下，看看风景顺便放几个魔法或开几枪过过瘾。更不用说编辑器的存在让众多的MOD持续不断的丰富着这个沙盘世界了。

同样，这种游戏哲学、烹饪理念也带来了几大弊端。

首先，是对玩家有一种有别于任何一种其他角色扮演游戏的特殊要求，我们可以暂时称之为"B社专属游戏经验"。因为他们塑造的这个世界太过庞大和复杂，主线任务也不用着急、刻意地做，支线任务远在天边，人物技能升级系统淡如白开水。由此一来第一次玩Bethesda游戏的玩家很容易陷入迷茫状态，进入游戏后不知所措，面对四面八方可以随便走的世界不知道该做什么。

而拥有"B社专属游戏经验"的老玩家则要得心应手得多，他们知道第一个城镇的作用，知道支线任务的设计机制，甚至对哪里会遇到第一批敌人都有所了解。

这种要求让很多初次体验Bethesda菜肴的食客因为抓不着头绪而选择了放弃，不能不说是这种烹饪理念的一种弊端。

另一种弊端，就是长久的闲逛在这个虚拟世界一段时间之后的巨大空虚感。Bethesda太醉心于塑造这个世界，过于淡化战斗体验和剧情、任务、队友互动了，玩家久而久之会产生一种奇特的感觉：这世界是很自由，但是总觉得有一条无形的锁链禁锢着玩家人物。是什么让玩家在如此高自由度的游戏世界中反而感觉到了锁链呢？

其实很简单，那就是玩家可以随意攻击NPC、可以吃饭睡觉抓蝴蝶、可以自由自在地跋山涉水，但是却不能自由地通过对话影响NPC的感官和想法、不能自由地通过剧情上的选择影响这个世界的走向、不能自由地同队友互动增进感情、不能自由地去除了这个世界外的其他地方……

这也是Bethesda的某种悲剧吧，追求高自由度的他们，反而让玩家在游戏中发现了更多的不自由。

在未来，这位坚持自己烹饪哲学的伟大厨师，该如何让自己另辟蹊径的游戏制作之路更加完善，我们拭目以待……

结语

三个B社，三大不同的烹饪理念，还有比这更完美的菜系么？

角色扮演这个菜系没有经历过什么大起大落，一直是玩家们餐桌上不可或缺的，并且通过诸位厨师的努力生根发芽、枝繁叶茂有了自己的变种。甚至延伸到了网游，都离不开角色扮演这道菜——现在从《魔兽世界》《星球大战——旧共和国在线》到《剑侠情缘在线》等等大部分网游都是角色扮演是不争的事实。

《使命召唤》和《战地》仍在针尖对麦芒，并且互相学习，只有在角色扮演领域中，三大派系都有着自己的擅长之处并且给其他两家留下了生存的空间，互不干扰堪称竞争中难得的和谐。

在点、线、面的完美统一中，角色扮演蓬勃发展着，我们可以期待它必将带给我们的、更大的惊喜……P


《辐射3》带给了玩家一个视觉冲击力很强的废土

清风过耳边
菅野洋子及其游戏音乐

■湖南 Dawn

以动画音乐为主业的菅野洋子对自己早年创作的游戏音乐并不满意，对于迄今为止所获的成就，她也只是以轻笑带过，不愿多提。“正因为对自己不满意，才一直工作下去。”她说。她如同风，无拘无束，从不停止，不断清空思想，不断尝试创作出更多类型、各种流派、不可思议的音乐，她属于未来。我们无法捕捉风，却能目睹清风拂过湖面的痕迹，十多年前留存的那些旋律，已被无数老牌的光荣玩家深深铭记。

风起

菅野洋子是一个喜欢制造疑团的人，她的生日就有1963年或1964年的3月18日、3月19日或5月19日几种可能。她出生于日本宫城县仙台市，父亲是一名大学教授，母亲是护士，还有一个哥哥在IT界打拼。菅野家的家教非常严格，方言不许说，不符合语法的话不许说，吃饭的时候不许把手肘靠在桌子上，漫画不许看，收音机是“学习用品”，因为父亲在NHK电视台有一档语言学的讲座，所以电视也只能看NHK频道。这样苛刻的成长环境使得菅野现在都没有看动漫乃至电视节目的习惯（除了自己参与作曲的），宁肯去散步或旅游，而家中的电器也简陋得可怜，一部CD机听了十几年，没坏就不换。

3岁时，家里买了架钢琴，打算将她培养为钢琴老师，4岁时就送她去面向中学生的补习班学习。她不会写谱，老师也没额外照顾，但她也确实显示了一些音乐天赋，她能把平时听到的旋律稍加改编弹奏，而且“这么听起来还挺不错的”，2003年Japan Vibes采访菅野时，她自称是通过一种叫“assimil”的自学方法学会弹奏钢琴的。从幼儿园开始，菅野就陆续获得一些全校合唱比赛中的伴奏奖，在1974年参



《战国群雄传》不是《信长之野望3》，不过只有38国而非日本全境，也难怪，信长压根就没见过九州和奥羽啊。这也是菅野最早独立创作音乐的光荣游戏



“てつ100%”的团队照，杉原彻团长直到现在还是这么活力四射


据说菅野通晓所有键盘类乐器，毕竟钢琴底子打得牢



菅野洋子和山下康介包揽了《信长之野望》系列早期作品的绝大部分作曲



1991年9月15日，在昭和女子大学纪念堂举办的游戏音乐会上，菅野洋子把《三国志》的音乐重新编排为交响乐，并亲自指挥东京爱乐乐团演奏，著名的“黄河～揚子江”由此诞生



昔日有光荣SLG三剑，奈何今日只剩“信长”“三国”双壁，而后者的最新作被老牌玩家批评为“反人类无良知之作”，光荣的重心早已偏移至无双系列，这是襟川重做社长也不动摇的战略


江湖传言，菅野生气时会采以胶水为制裁武器，例如吃饭时被店员冷淡对待，就会把味噌汤的碗底黏在桌子上……这像是这位纯良的阿姨干的事么？

加第三届雅马哈Junior Original Concert比赛时更是以东日本赛区中年龄最小获胜者的身份崭露头角，在全国比赛中，又以钢琴弹奏华尔兹而获得最优秀奖、川上特别奖。因为小小年纪就拿奖拿得手发软，习以为常的同学们反而会隐隐排挤菅野，在主持人念到：“伴奏奖：菅野同学”时，会场是“一片死寂”，“这个世界上只有我得了奖反而会有阴影吧”。

人们将信将疑地打量着这个会弹钢琴的小女孩，她的音乐才华并不被认可，因为作品的成熟老到而被人怀疑抄袭，源自儿童纯真的活泼而不喜欢循规蹈矩——“跳舞”——却被视为捣蛋鬼，菅野的典型日式童年压抑而无趣。与现在的乐天性格形成鲜明对照的是，她曾郁结自闭，以至于对歌曲本身也没什么兴趣，听收音机时“听两分钟就会睡着”，倒不如去听搞笑的相声。她的阴郁人格化为之后的Gabriela Robin——一个自《超时空要塞 Plus》之后经常在其作品中吟唱着“自语”Gablish语的神秘歌姬，并借其之名在原声专辑的随盘小册中写道：“我为潜藏于自身的黑暗所震惊（I was astonished by the presence of darkness hidden beneath myself）。”

粉丝“Mystryl”感叹，这是一种“永远被压抑才能渴望解放的冲动”。菅野曾怀有文学之梦，有段时间也曾拼命写作，还加入了文学部。因为进入高中叛逆期的她认为：“我不想走别人为我认定的道路！音乐对我根本无所谓！”1986年，想成为小说家的菅野考入位于东京的早稻田大学文学系，大学中没有任何音乐课程。然而，菅野注定与音乐牵绊一生，这种分手宣言无疑是口是心非的。她很害羞，当她小时候喜欢一个男孩时，她编写了一首歌曲送给他。她发现，以音乐来表达心意是如此地自如，透过旋律能传达出语言羞于启口或难以言说的那份感情：“在人类的感动成为音乐的那一瞬，有无法言语的苦闷，也有快乐。”不同的是，现在动画电影观众、游戏玩家、广告受众、演奏会听众成了这份感情的倾诉对象。

在大学时，菅野有一回偶然在校外看到了某支乐队的表演，虽然这支前辈乐队可能是在模仿国外某个乐队的校园组合，但对她的冲击非常之大，据菅野称，她在此之前听的最多的还是自己改编创作的音乐，从未听过打击乐器和强烈节拍的音乐，甚至连太鼓都没见识过，这才领教到什么是节奏。于是，在大学里度过第一个星期之后，她便退出了文学课程的学习。她先在校园少女组合“小猫队（**おニャン子クラブ**）”中担任伴奏，之后加入了那支给她带来极大震撼的乐队“**てつ**100%”，在被团长杉原彻正式邀请担任键盘手之前，她的工作是跑龙套——熟悉音乐、收拾乐器、负责锁门，她笑称“这算是我踏足业界的标志了吧”。在乐队中，菅野还担当作曲和合成器工作，积累了不少声乐和作曲方面的经验。1987年，在乐队拿到某次比赛的一等奖后，“**てつ**100%”被CBS/SONY公司邀请出道，这才是菅野真正“踏足业界”，匆忙而不出意料。在推出第三张唱片《JACK-IN-THE-BOX》后，她意识到自己“到底蕴含着怎样的力量”，自初啼的第一张专辑起，乐队厚积薄发的能量也难以维持整体水准，她需要转移到一个更自由的创作环境，才能让自己那些“被压抑的才能”喷薄而出。



还有谁记得这位意气风发的少年么？Joao Franco才是他的真名噢


自由度极大提升的《大航海时代3》的一些要素甚至沿用到《大航海时代OL》，只是中文PC版比4代还要晚一年推出，游戏终极目标则可以说是“等待死亡”，因而在国内玩家中未能树立口碑


《天翔记》是菅野在离开光荣前为其配乐的最后一作，但糟糕的音乐切换和寥寥的新曲使其听觉体验远不及其可玩性，真是可惜了华沙爱乐乐团的演奏



菅野在为NHK频道制作的《中国～12億人の改革開放》配乐时采用了更多中国传统乐器，还大胆采用人声演唱不知所云的汉语歌词

风行

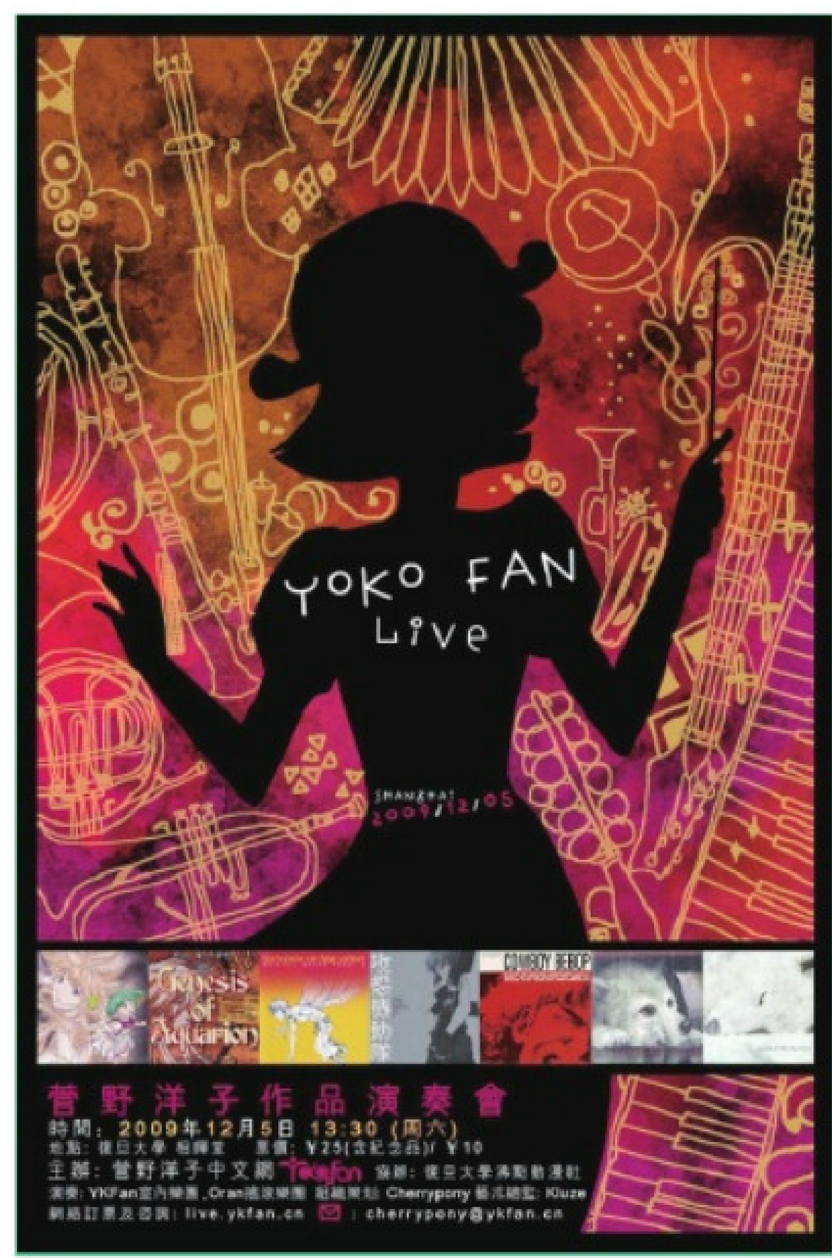
1978年，28岁的年轻人襟川阳一在栃木县足利市成立了光荣公司，这家小型株式会社以染料生意起家，在多年的原地踏步后，社长夫人的生日礼物——一台MZ—80C让沉浸其中的襟川把握到时代的脉搏，公司全面转战电脑软硬件的开发和销售领域，推出一系列游戏软件并获取丰厚回报后，在1983年转为专业软件开发商，并在当年推出了《信长之野望》系列的第一代。画面虽然粗糙，却定下了系列历史模拟战略游戏的框架雏形，无数玩家为之痴迷疯狂。1985年，《三国志》的推出将这种疯狂推波助澜，光荣挂着SLG霸主的风帆向着霞光万丈的天际线平稳航行。

1988年，经杉原彻介绍，菅野进入光荣公司担任作曲，这个选择或许就如襟川夫妇将染料公司转为IT公司一样，自己都说不清楚动机。相较于襟川夫妇的春风得意，她以一种复杂的情绪在进行着创作，一则SFC的简单机能（现在看来）大大压缩了音乐的表现空间，心血之作只能缩水简化放入游戏，“当时的游戏只能发出三种声音，就音乐人来说实在是一个自虐的世界。”二则当时日本对动漫和电游缺少认同，这种情形正如菅野幼时的境遇，三则像她这样一个对动物热爱有加的可爱女生认为电子游戏的“故事都太暴力或者太简单了”，“游戏中通常都有许多人死掉（历史就是这么残酷啊……）”，并且题材限制不足以激发灵感。尽管如此，她仍然努力“在力所能及的方位里将曲子弄得听起来更华丽一点”。

从合作到独创，菅野以《信长之野望》第三作《战国群雄传》起步，光荣SLG三剑《信长之野望》《三国志》及《苍狼与白鹿》系列的游戏音乐都有她的手笔。虽然她很讨厌这段经历，然而不可否认的是，在这个舞台上，尤其是在游戏平台逐步突破发声限制后，她进一步发掘了自己对各种乐器曲风的触类旁通这一天赋，她曾表示：“许多风格我只听一遍，就能把它记住。所以我只要曾接触过这种风格的音乐，就能创作它了。”根据题材和主题的不同，她在古典乐的基础上加入民族风味，“信长”系列的音乐以管弦乐为主，并辅以钢琴、贝斯、曼陀铃、手鼓及一些日本传统乐器乃至她从未尝试过的插电乐器，以营造日本战国的风云莫测，丰富的配器为听众营造一种映现在眼前的画面感，如《天翔记》中的“湖上の弓月”，以隐喻战国乱世的拍板揭幕，碎铃描绘平静的琵琶湖面，提琴颤音好似月华倾泻，音色沉静如星夜般柔美，吉他扫弦收尾引人回味。在被奉为经典的《三国志》的“黄河～扬子江”中的开头，以一击高处的贝斯与一击低处的定音鼓庄重地敲开那幅波澜壮阔的画卷，洞箫接引，中段忽而转为弦乐，竖琴拨动，似江河跃动澎湃，忽而钢琴奏鸣，铜管乐器陪衬，如江河宽厚雄浑，最后在双簧管的引导下走入尾声，如同“人们的心荡涤在与历史的大同之中，黄河与长江汇聚在同一片大海”（——Kluze）。而在《苍狼与白鹿》的“**オルド**”的引子中，传统的东瀛弹拨乐搭配忧伤的西洋木管乐，这位菅野洋子中文网（www.ykfan.cn）的版主（Kluze）甚至看到了苍茫的蒙古草原“天地低昂，万物齐暗，风不吹，云凝黑，阳光失色，百鸟不吟”。

的确，菅野音乐的特色是注重画面感，她在创作时非常自我，“不拘泥于流行和题材，而是直觉，以瞬间的灵感谱写歌曲”，她往往是直接从画面和情节追逐自己的想象，随心所欲，将所见所感所想用音乐阐释，而非广告音乐那样根据成品的节奏状态去填充音乐。这种创作模式虽然冒险，却又最能迸发灵感，日后的《太空牛仔》（Cowboy Bebop）监督渡边信一郎纵容了这种宽松的创作环境，果然收获奇效。这样一来，菅野为光荣公司的游戏配乐也就形成一种自成一格的品质以及跳脱感，仿佛先于游戏存在，单独鉴赏亦可，与游戏结合又如天作之合。在之后的各领域的创作中，菅野也意识到作曲就是“在委托方想要的效果与我对这一效果的理解上找到某种平衡”，而最舒适的平衡状态就像“被要求拿着一万元去采购，却拿出土豆做出一席好菜”，这是在比喻什么呢？

15世纪末到16世纪初，欧洲人横渡大西洋到达美洲，绕道非洲南端到达印度，新航线的开辟和环球航行的实现使得东西方之间的文化、贸易交流大量增加，同样，对菅野而言，为光荣的《大航海时代》作曲也是其音乐生涯中的一次重要进程。菅野看到了日本音乐的局限性，“不是重视节奏就是旋律，总是走向两个极端”，她的方向是作出两者兼备的音乐，这个旅程就伴随着两作《大航海时代》开





↑ 菅野为之配乐的《妖精图鉴》是一部理想的"没有杀戮的幻想游戏"，很有爱，销量却不可爱，因为低龄向吧

← 2009年12月5日由菅野洋子中文网主办的Yoko Fan Live在复旦大学相辉堂举行，虽然只是菅野作品演奏会，仍有900人以上的动漫饭抱着"哪怕在魔都郊区，那天就是爬也要爬过去"的决心赶到现场

始。菅野的视野被拉到无限宽广，她一人包揽谱写了全球七大洲四大洋数十个港口城市的背景音乐。世界真大，总有几种典型乐器能在撩拨之间搬出一个万般风情的异域，在法兰克是管风琴和唱诗（The Palace[神秘の王宫]），在意大利是轻歌剧（Princess Chris[プリンセス?クリス]），在东瀛是传统童声合唱（A Seiren Song[セイレンの歌]），在伊斯兰国家是手鼓和热瓦普（Moslem Dance[イスラムの踊り]），在西班牙则是响板和木吉他（Catalina[カタリーナ]），而在表现黄金遍地的华夏古国（Land of Luxury[黄金の地]）时，菅野并未采用传统的二胡或笛子，而是以小提琴独奏及二重奏，两次主题深化递进，犹如船只穿过茫茫渺渺的海雾，抵达这个神秘的东方国度的港湾。

自1993年起，光荣的游戏音乐精选集《KOEI Games Music Work》不断再版，而收录了菅野经典作品的《Kanno Yoko Collections》是第一张以作曲者为标题的精选集，被老牌光荣粉丝奉为圭臬。在光荣的6年里，她以New Age风格为原点，海纳百川，如同黑洞一般吸收着世界音乐的养分为己所用。在离开光荣进入动画作曲领域后，菅野在创作上愈发多元化，涉猎并游刃有余地掌握了几乎所有的音乐类型，她为《太空牛仔》的配乐甚至消除了业界对动画音乐的轻视，美国权威评价其原声碟 "简直像一部现代音乐的百科全书"。"解读菅野洋子的26个关键词"中一个是"融合（Union）"，一个是"世界（World）"，画面感和世界化成为菅野的招牌特色，乃至1999年时她在美国都要比在日本更受追捧。这就是与游戏无关的后话了，如果你是动漫迷，对菅野及《∀高达》《圣天空战记》《狼雨》《攻壳机动队》你一定会比我了解得多。

她曾在一篇散文中写道："既然没有其他我能够干的事，我就只能做自己的音乐了。"这似乎是摆脱童年阴郁与不再将天赋视为负担的宣示。近50岁的菅野阿姨的心理年龄依然是卡哇伊的16岁（Gabriela Robin表示），她喜欢旅行，随身带着宝丽来相机；她喜欢动物，最想去"有很多动物"的非洲国家；她乐意以音乐结交朋友，因为标志性的萝莉音而不愿在人前高声歌唱；她喜欢独自创作，在创作时喜欢随意躺着甚至打滚；她喜欢迪士尼乐园，当然，也从未看过迪士尼动画片。放松，放空，乐感就这么行云流水地流淌而出，她的苦恼是"在我脑中，更多美好绝妙的音乐存于构想之中，但我无法将它表达出来。"自1996年至今，菅野仅为《仙境传说2》等4部游戏配乐，她只是游戏配乐界的一名过客，甚少故地重游，却影响深远，高木庸旬、池赖广等为光荣几款金牌SLG的续作的谱曲多少参照了这位前任所奠定的基调。去年3月11日，日本经历8.9级强烈地震，菅野洋子特意为灾区谱写赈灾歌曲"平安与你同在（きみでいて ぶじでいて）"，在国内传播最广的一则新闻中，她的头衔仍然是"日本著名游戏音乐制作人"。P



同为功力不俗商业成功的作曲大师，菅野与久石让相比，前者风格多变，后者热衷于抽象音乐，其管弦乐有全民性的感染力，却很少像前者那样亲自指挥国外乐团，"是因为害羞吧？"菅野在多次采访中都笑着说道



担任音乐制作人时，菅野也善于发现和培养与自己气场接合的小姑娘



菅野的萝莉音极其独特，还曾被出租车司机误认为是声优或歌手，据与菅野多次合作的Steve Conte（右边那哥们）所述，她有时比较在意自己的声音表现



《仙境传说2》的韩服尚未正式运营，而根据G社的战略，2014年前大概不会出国服了吧，为其配乐的菅野倒是早早收工了，原声碟2008年就已推出



抚慰心灵的完美融合——井上雄彦的手绘漫画"Smile"搭配菅野洋子的赈灾歌曲"平安与你同在"

网游玩你——的人民币

■浙江 木然



不知不觉，AFK已有月余。省下来的点卡和代理钱，都被我用来买了小说和小面。物质与精神双重饕餮之下，不由满足得直打饱嗝，心想离了网络游戏也能这般快活自在，原来实在是没把钱花对地方。我个人乃是卖文为生的穷光蛋一个，月入不过千余，一想起这点可怜的收入还得贡献一部分给运营商，心里就有些不忿。



现在想想，《热血英豪》真的好便宜好便宜好便宜



穷二代闯征途 不花钱照样当大佬！

出处：PConline 日期：2010年07月02日 作者：官方 责任编辑：huangchengli

借高手之力 穷二代快速升装备

行走江湖，有身称心的装备好比如虎添翼。穷二代不用花大钱，凭借讨巧的方法，就能改善自己的装备。

例如：穷二代只需到王城的天机老人处，按他的指示提升魂魄石等级，既节省大量天魔石和定魂石，又能得到100%的提升成功率。找对人，做对事，让穷二代们轻松享用“高级货”！

玩网游不花钱？呵呵

彼时他看我的眼神像是发现了一个新品种，仿佛在跟我说：谁玩网游不花钱？

多年以前，那时候我还是个屁娃，头顶小黄帽脚踩盗版鞋，每天的生活费仅有两块。由于午饭和晚餐供应稳定，只要捱过一个饥肠辘辘的早晨，我就能把这两块钱省下来，用到更为光辉的事业上去——那时候会玩《传奇》是一件相当拉风的事，哪怕你的号刚过7级就被欠费停机。盛大一卡通出来以前，市面上的《传奇》点卡是35块钱一张，包月包时两用（120小时或30天）。平均算下来一小时二毛九，一天一块一毛六。当时饿得头晕眼花，脚软腿颤的我深感资本主义之罪恶，想我劳苦大众不吃两个多星期的早饭才能买上一张点卡，这是何等的蛋疼，哦，当时还没有“蛋疼”这个词，我们管这种行为叫“吃饱了撑着”。可怜年幼的我肚皮瘪瘪，还得紧握着两块钱用幻想果腹，此情此景，怎堪回首，想来今日困扰我多时的胃病，便是那时落下的病根。

升了初中以后，担心我玩物丧志的家长总算解除了经济制裁。那时我厌倦了《传奇》的写实，转而投向了风格卡哇伊的《冒险岛》。其时免费游戏的概念正在逐渐推广，《冒险岛》从中嗅到了商机，遂毅然登上了免费模式这条快船。我原以为吾等穷人终于摆脱了饿肚子打网游的痛苦，没想到免费模式吸金之狠，更甚于收费游戏——最基本的双倍经验，两块钱一天，10块钱一周，不买吧，练级效率要大打折扣，买吧，长久下来又是一笔不小的开支；还有那个花花绿绿的纸娃娃系统，大多的衣服都有时限，过不了一星期就要重新购买，永久时装的价格更是贵死人。拿着一张10元的点券走进商城，感觉好像开着富康去看车展，放眼所及，皆是凡夫俗子消费不起的奢侈品。真是让人惭愧兼感叹：时不我与，不如去休。

《冒险岛》开始正式运营以后我就想，太贵，太不合常理。同出盛大的《热血英豪》，角色也就十来块，装备价格有高有低，封顶不过三十，而且一次投资，终生收益。我一同学花了两三百，就把当红的角色装备都买了个齐，借他的号玩，轻松，写意，虐菜杀敌如探囊取物，那是我漫长的游戏生涯中，难得的一次体验人民币玩家之快感的机会，我一直备加珍惜。直到他收回账号，我怅然若失，那感觉仿佛从天堂跌落地狱，恨不得像慕容雪村在《多数人死于贪婪》里写的一样抱住那位同学的大腿撕

心裂肺地哭喊："我不回去！我回不去了！我……我中了你的毒了！"

当然，我虽然脸皮厚，这点面子还是要的。所以我宣布从《热血英豪》毕业，加入了《冒险岛》的行列，继续我的蹭玩生涯，坚持与时装和双倍经验划清界限。我当时想，这个价格，普通玩家根本承受不起，肯定会降价，双倍经验降到五毛钱一天，时装降到两三块钱一件，还得是永久的。而同玩《冒险岛》的朋友见我形状猥琐，样子寒酸，忍不住掏钱买了一套最便宜的时装送给我。我一边抱怨他乱花钱一边换上了嗟来之衣，心想这身样子也没比原来体面多少，居然也花了我朋友20多块，厂商抢钱猛于虎啊。

当时我朋友玩的是飞侠，三转无影人，这是一个相当烧钱的职业。一张10元点券市场价约1800~2000W游戏币，而最高级的齿轮飞镖（当时）也是这个价。一个飞侠10组镖，这是标配。后来我看到他包里十几组的齿轮镖登时咋舌不已，问他这些好货要花不少钱吧。他只是笑笑，指着身上的武器说：这么多齿轮镖加起来，都没这玩意儿贵！

如今我早就忘了他手上的拳套是何等强力，只知道当时自己每个月的零花钱不过一百，想要凑齐他那样的一身，少说得攒个半年。我跟朋友说：你也不宽裕，也没有开宾利的爹（当然他爹若是开宾利他也不会玩网游了），怎么还往一个网游里砸这么多钱，不心疼么？彼时他看我的眼神像是发现了一个新品种，仿佛在跟我说：谁玩网游不花钱？

时至今日，我也忘不了他那一脸的理所当然。从此我明白了两个道理：一，网游要玩好（经济）基础很重要；二，世界上没有比"免费"更贵的东西。这两大战略思想始终指引我走在混吃混喝任打任骂的低端玩家之路上，风雨无阻。直到离开《冒险岛》，我的商城衣柜里依然是空空荡荡，一身戎装永远破破烂烂，就差在脸上贴个"穷"字。朋友嫌我寒碜，说我是"小鸡生鹅蛋——愣装大眼儿"。我付之一笑，心想十几块钱，老夫吃顿肯德基可以，买本韩寒的小说可以，哪怕是把它们拿去捐给红十字会（当然了那时候名声还没臭），也不会用在一堆装饰用的数据上。

后来我的日子越来越难过，零花钱不增反降，这项业余爱好显得愈发奢侈。点卡网游舍不得，免费网游玩不起，真正是苦煞了我这劳苦大众。在好日子将至未至的岁月里，我辗转数款免费游戏，积极向下地给玩家金字塔填充地基，尽职尽责地为款爷们奉献那一丝丝的满足感。一旦遇到PK，我的角色就跟武侠电视剧里的宋兵甲乙丙丁一样，仅有的台词是"啊"，仅有的动作是秒躺——有时候甚至连这待遇都享受不到，电光火石，雷霆霹雳，转眼我便横尸当场，化作一缕幽魂，哀怨地看着凶手对我的坟头百般嘲弄。哎呀呀，我都不知道自己是怎么挺过来的。

中国网游自诞生至今，无非三个发展阶段：你玩网游、网游玩你，以及网游玩你，的人民币

我不仇恨人民币玩家，相反，我觉得他们都很聪明很会精打细算。彼时汽油的价格已经涨破了5块，全国人民都在跟CPI玩命。我玩着点卡收费的《魔兽世界》，对每小时只要4毛钱的娱乐满意得直叹气。而人民币玩家不过是多掏了一点钱，这点钱在市场上就够买几升油，几斤肉，几捆大葱几瓣蒜，就算往死里花，把能买的东西都给买下来，所用的人民币也不够在市区繁华地段买上一平米。科学证明人在爽的时候会分泌肾上腺素，显然网游里的肾上腺素要比现实里的便宜很多；同样是爽，身穿顶级装备横刀天下的快感跟坐进一辆宝马其实是差不多的——如果你像我们一样是个没出息的宅男的话。

当然，你可以骂我没见地没视界。真正的有钱人还会去玩网游吗？有人说，会。那是个例啦。又不是人人都像欧洲的妖孽公会一样能找个阿联酋的王子养着，国内的阔少们也不会个个没事闲着就去弄个网游公司找一堆死宅陪他们打游戏——人家都去找模特明星啦。况且与其在网游里仇富，不如在现实社会里多关注一下阶级矛盾——网游里的有钱人大多不是真的有钱。打肿脸充胖子的代价很大，可不少人还是乐此不疲，宁可饿肚子甚至是卖血卖肾。当然了卖肾打网游的新闻到目前为止我还没听说过，不过要是真的有那可就亏大啦，一个肾值6个"苹果"，拿来换手机换平板也比买一堆数据强啊。

咳咳，关于卖肾这一点就此打住，不然就要有人投诉我怂恿青少年参与非法器官交易了。说到"苹果"，几年前它还是有钱人的象征，如今却大有成为



到处都是时装



非人民币玩家的生涯近似于群众演员——有时候待遇更差



每小时只要4毛钱，还不快来



.有钱谁还玩网游？都玩这个去了



YO，陆雪琪限量版时装，不来一件吗


这坑钱游戏我这辈子不会玩第二回


姑娘你这一身得多少钱哪

街机的趋势。最让人疑惑的是，自1代到4S，iPhone的价格不降反升，反而有越来越多的人趋之若鹜。这种心态中有几分从众，几分攀比，还有几分是追求实用，相信大家心里清楚。我在打网游的时候也经常有这样的感觉：人人都有时装，我不买，那就显得我落伍；人人都有强力装备，我不搞，就显得我没水准。不知不觉的，钱就像流水一样哗哗地没了。我看着自己身上越来越拉风的外型和越来越膨胀的属性却开心不起来，因为官方又出新装备了。这就等于陷入了一个消费怪圈，就如同买“苹果”产品，iPhone火了，我购之，结果没过多久就出了下一代；iPad2上市，我赶紧入手，一转眼，“牛排”来了。

这可不是什么好现象，尤其是对我这种“米”不多的穷人来说。还是那句话，经济基础决定上层建筑，网游也好，“苹果”也罢，没钱肯定是耍不好的。官方更新的速度太快，旧的还没入手，新的就已经被淘汰了。我们该去投诉运营商吗？或许有这个道理。前不久某地楼市传出新闻，户主每平米万元购的楼一转眼便跌至数千，遂于楼盘销售处堵门示威，结果房地产商无奈之下开门放狗，呃不对，是放保安，将示威“刁民”痛殴一番。有人现场录像，视频传至网络，围观群众有抱打不平者，亦有拍手叫好者。这新闻的名字也起得比较标题党：“炒楼者被保安暴打”。首先我觉得，打人是不对的，就算被打的不疼，保安的手也会疼，众所周知安保行业乱象频生，在岗者往往得不到什么有效保障，万一把手打坏了那可是得不偿失；其次，我要对被打者，也就是户主表示深切的同情与慰问，受伤群众中有一位先生甚至破了相，他的婚礼也不得不因此延期，当然最惨的是他们所要负担的损失，万元开盘，跌了几千，若是买了一百平米，那是可是几十万的缩水，也难怪户主会聚集起来抗议，这种滋味在每次版本更新的时候我深有体会，可谓感同身受；最后，我要对售楼中心的负责人表示谴责，此举严重伤害了楼市人民的感情，破坏了买卖双方的友谊，对高歌奋进的房地产行业造成了不好的影响，对户主房地产商友好互助的形势构成了严重的威胁，对此，我以外交辞令的语境，表示极大的愤慨。

这件事以后，我便下决心和网络游戏以及房地产行业切断联系。后者没什么难度，因为我尽管是个温州人，却对炒房炒地之行为深恶痛绝；前者则需要一点耐心和技巧，因为网游与我前半生的经济情况关系紧密。但凡是牵扯到省钱的事，我都会不遗余力，因为我本来就活得不轻松。前些天看到有人给中国网游作“近代史”，颇不以为然。作为一个8岁就开始玩QQ的资深网虫，我斗胆献论，其实中国网游自诞生至今，无非三个发展阶段：你玩网游、网游玩你，以及网游玩你，的人民币。前两个阶段，我耍得很快乐，最后一个阶段，我耍得很不快乐。朋友对我的论断颇为不屑，揶揄我说：扯淡，第二和第三个根本就是一回事儿，玩人就玩人，跟人民币有什么关系？说这话的时候，他体型丰腴，油光满面，一副做了员外寓公的样子。

我看着自己干瘪的钱包心想，如果真是这样就好了。


买房和玩网游还是有一定区别的，不过两种消费者都得不到保障倒是共通的


经济基础决定上层建筑



我就发图，不说话

寻龙（http://xl.zygames.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	臻游网络
运营公司	臻游网络
版本号	0.0.0011
游戏体验	索然无味



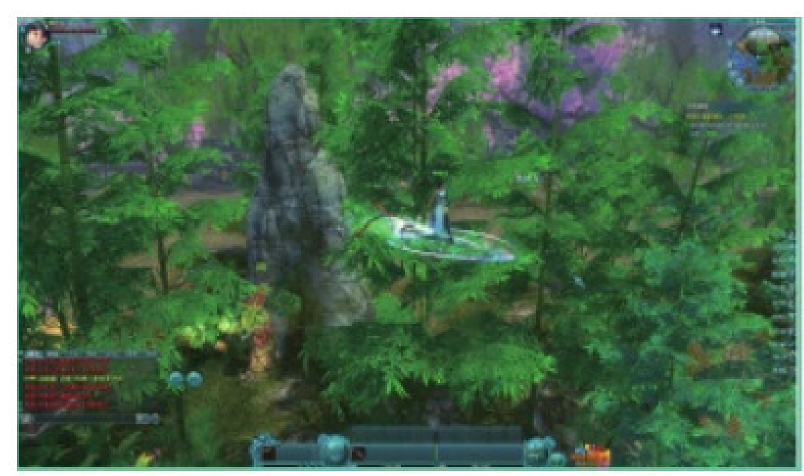


3D玄幻类网游，游戏画风严重偏阴暗，若调高亮度则对比度又上不去，在交任务选择装备时很难分辨不可用（灰色）与可用（彩色）。画面非常明显地分成3个层次，远景、中景层次分明且相当有气势，比较优秀，近景粗犷有余细节不足，到了角色身上则像变了个游戏，人物贴图非常粗糙，各种装备就像是橡胶材质一样反射着诡异的光芒。画面总体而言完全没有体现出“虚幻3”引擎的威力。游戏音乐还算不错，有背景乐的场景足够激昂，没有的地方环境音效也很给力，音效来说就畸形了些——游戏中有大量的过场动画全都没有配音，但如果全沉默倒也罢了，偏偏还有很多“哼”“嘿”“哈”来表达情绪的语气助词，实在让人难以接受。角色的移动受到人物贴图的影响，与周围环境完全融合不到一起，飘浮感很重。游戏的任务系统还不错，除了对话杀怪采集，还有一些换装、驾驶的任务，算是有点乐趣，只是部分任务的设计实在太儿戏，比如换装后在卫兵眼皮下拿酒，随便给个卫兵喝，对方直接给你大门钥匙，拿了钥匙继续在卫兵眼皮底下直接开门，这种剧情设计着实让人感觉糊弄事。

裂天之刃（http://lt.zqgame.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	乐乐堂
运营公司	中青宝
版本号	1607
游戏体验	浪费时间





3D玄幻类网游，画风清新亮丽，但也仅此而已了。画面整体而言比较简单，虽然谈不上粗糙简陋，但离精致华丽还差得很远。模型一看就是多边形较少，显得比较生硬，基本没有细节可言，女性角色身上的衣服都是蓬开的（就那几个布片），并不贴身，显得颇为臃肿，不知道又是什么3D技术不过关而造成的。背景音乐倒是很欢快，虽然曲目不多，音效貌似没有，连战斗音效都欠奉。角色的移动动作非常生硬，尤其是女性，浑身扭动得极为夸张，几乎和扭秧歌一个效果。某些任务会自动让人物以轻功姿态飞到目的地，想法不错，但实际效果来看，这哪里是轻功，分明是一张扑克牌在天上飞，和什么飘逸、潇洒、华丽、流畅完全不沾边。战斗效果也低级得很，大部分法术就是一团团不同颜色的烟雾飘了过去，毫无打击感。游戏有不少很特别的设计，比如任务怪、任务物品都会顶个金色打开状的卷轴，遇到怪多的时候看上去蔚为壮观。而背包自动为玩家分好类，道具、装备、材料等，但居然没有总览，不方便不说，免费空位还得不到有效利用（新颖的赚钱办法）。游戏里的3个种族只开了1个，外观选项也少得可怜，翻来覆去也就27种外形组合，很多功能尚未开放，仅就现有的而言并无新意。

神话大陆（http://shenhua.dkmol.com/）



游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	哆可梦
运营公司	哆可梦
版本号	00.00.0003
游戏体验	普普通通





3D玄幻类网游，画风明亮画面清新，画面整体而言较为精致，角色的装备层次分明，细节表现非常出色（一上来玩家的装备就开始流光四溢，很有高端的范儿），背景环境而言也是相当不错的。画面整体来说，除了头像略微有点寒碜以外，其他都具备相当高的水准。不过值得一说的是，游戏虽然以中国古代神话为背景，但是人设却充满欧美风格，尤其是某些外形可以选择长耳朵的精灵形象，而且胸部也实在太大了一些……背景音乐也还可以，颇有几分中国风味，只是曲目少了点，时间长了也乏味，音效貌似只出现在战斗之中。角色战斗动作较为流畅，招式有板有眼，技能效果较为华丽，掩盖了其特效应用不多的问题，打击感也不错，怪物的反应略显迟钝。游戏的任务系统较为平庸，基本就是打怪、对话、采集为主（游戏的视角默认较远，采集较为细小的物品时经常点不上去），任务过程中经常触发剧情，但这些剧情看起来都算不上重要，虽然可以选择“跳过”，但还是使得游戏节奏较为拖沓。根据玩家反映，游戏可能存在任务脱节的问题，只能靠刷副本来解决。游戏中并没有什么特别的系统和功能，并无创新之处。

洛汗黄金城（http://www.wanyo.cn/main.html）

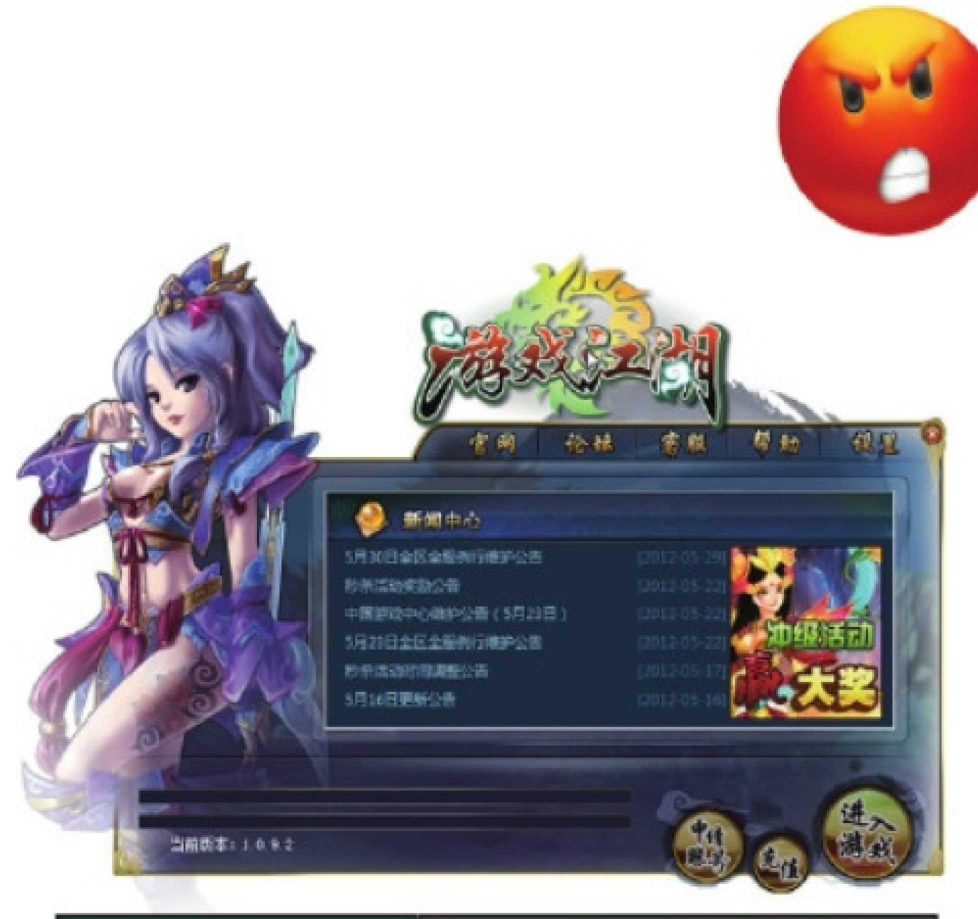


游戏类型	角色扮演
目前状态	封测
制作公司	YNK GAMES（韩国）
运营公司	银河聚阵
版本号	未知（6月1日测）
游戏体验	索然无味





本作的画面整体质量较差，甚至连时下的国产网游都不如，8.89G的庞大客户端完全没有给玩家带来美的享受，相反充满各种原始韩游不人性化的设定。比如默认分辨率是1024×768，进入游戏后强改桌面分辨率也就罢了，倘若在登录之前切回桌面改回分辨率，那么登录界面就会出现错乱，导致无法输入账号根本进不去游戏；种族选择界面根本没有任何汉字，全是Human、Elf、Dekan这样的英文单词，说老实话，我还真不知道Dhan和Dekan这俩是啥种族；进入种族介绍——仍然没有种族名称，只能在小字体加密布式组合的简介中寻找种族名称，原来Dhan是郸族、Dekan是龙族；在进入任务界面后，我立即意识到这游戏里是没有任务NPC的，任务全都在任务列表界面里自动发布、自动完成提交，真是个原始但又省事的功能。没有装备对比，没有灰白绿蓝紫色装备评判，实在让我这个已经适应了“现代网游”的人难以接受，更要命的是，我选了个牧师，却在技能树里找不到什么能让我理解的攻击技能（“提升精神400%后，对目标发动魔法攻击”，令人纠结的描述、和攻击力无关的属性、不知道数字的伤害），立刻绝望了……



游戏类型	角色扮演
目前状态	公测
制作公司	智趣游
运营公司	创联世纪
版本号	1.0.9.2
游戏体验	浪费时间

戏江湖（http://yx.4991.com/）





3D玄幻类网游，游戏试图表现为Q版风格，但画面非常粗糙，锯齿遍地，人物形象模糊不清，模型简陋，各种图标也相当简单，部分文字有错位、遮盖现象，部分特效有遮挡、显示不全的现象，当在宽屏显示时，装备界面的人物形象居然还会拉宽。总之本作在画面表现上几乎一无是处，只有2D头像还算精美。背景音乐较为悠扬，也可以说是节奏缓慢，让人昏昏欲睡，音效只在战斗中出现，不但简陋，而且滞后问题相当严重，往往技能结束才会出声。人物的移动较为迟缓，飘浮感甚重，移动的起始会平移，结束会原地踏步……而战斗动作几乎就是木偶表演，非常僵硬，偏偏游戏还设计了很多花俏的招数，比如翻滚腾挪等，越发使人难以忍受……游戏任务表现平庸，打怪、对话、采集三要素为主，有些怪物的名字起得非常怪，比如要求抓宠，目标的名字叫“戊级全”，琢磨半天猜测可能是按天干算等级，戊级即5级（最低级的），“全”可能是全属性的意思。等抓来一看，戊级没猜错，而全的意思是全真派专属宠物……更难以琢磨的是服务器名字，叫“汪星嘟”，汪星我是明白的，这个嘟该当何解？撅着嘴的妹子么？

月评：习惯的力量

最近有3款测试游戏引起了我的注意，分别是《天堂2》《洛汗黄金城》《RF3.0使徒》，前两个是韩国产，充满了韩式网游的典型风格，后者是纯国产，其中也有不少韩式网游的影子。《天堂2》被夸得和花一样，《RF3.0使徒》似乎也得到了某种程度上的好评，而《洛汗黄金城》评价似乎一般，因为它本身就有仿制《天堂2》的嫌疑，但质量却又相去甚远。不过现在并不是讨论它们的质量，而是说这3款游戏很可能会败在玩家习惯的手上。

每个人都有自己独特的习惯，玩游戏也是如此，我个人将玩游戏的习惯分成主动习惯和被动习惯两种，主动习惯一般是由个人喜好决定的，比如我玩MMORPG喜欢选女性形象的法系职业，当然也有人喜欢选五大三粗的男性战士；玩即时战略在对付电脑时喜欢选择防守反击打法，注重空军建设，喜欢在基地门口码上无数炮台，然后憋满人口的空军，一波流推掉敌人，当然也有人喜欢四处侦察，组建多兵种混合部队靠微操定乾坤。总之这些习惯都是玩家个性的表现。还有就是被动习惯，这是在玩了无数游戏之后积累的一种经验性质的习惯，比如习惯于WASD控制方向、左键点击右键攻击、1～0各种技能、灰色是垃圾白色最弱其他颜色都很强，等等。

遥想当年韩式网游冲击国内时，技能绑定在F1～F9键，表情大都是1～0，快捷键全部都是Alt+某键，鼠标点选目标外加移动位置——这些现在仅仅在回合制网游中有所保留，此外，像装备除了神器级别的基本不以颜色区分、药水无CD、没有商业或专业技能、几乎没有任务、没有天赋树等等这些功能概念完全没有。但那时一是玩网游的人还是不多，二是网游还没把市场完全撑开影响力较为有限，玩家的被动习惯也只能说刚刚建立，随后，先是EQ预热，然后“魔兽”呼啸冲击而来，立刻颠覆了所有韩式网游的设定，由于大量玩家的涌入，以及种种是非炒作使得“魔兽”的知名度越来越高，国产网游几乎全部跟风而进学习“魔兽”的各种设定，于是“魔兽”无疑成为国产网游的一个标准样板工程。后果就是，大量不玩“魔兽”的玩家也被动地接受了这一套设定。韩式网游的设定？恐怕早忘光了……

于是，那3款游戏可能就要悲剧。因为它们的基本设定与如今的“样板间”格格不入，《天堂2》《洛汗黄金城》继续着韩式网游的设计思路，而《RF3.0使徒》则借鉴了一部分韩式自创了一套独特的系统和界面——自创固然可赞，但脱离玩家习惯的后果是非常可怕的，它很容易成为一个小众游戏而逐渐走向没落。

这是一个奇怪的怪圈，试图去解铃的人，勇气值得赞美，但怕是都会被“习惯”这头老虎所伤。解铃还须系铃人，唯一能打破玩家习惯重铸新秩序的，恐怕还得是“系铃人”自己。

乱象丛生DotA圈

■晶合实验室 Joker digmouse

“贵圈真乱！”这是多年前网友们在看到了娱乐圈各种尔虞我诈，各种桃色丑闻之后，发出的调侃之声。而最近在职业DotA圈所发生的种种事情，让我们这些看客不由想起了这句话，贵圈真乱，乱成什么样呢？不妨让我们先来慢慢地梳理下整个DotA圈的各种乱象。

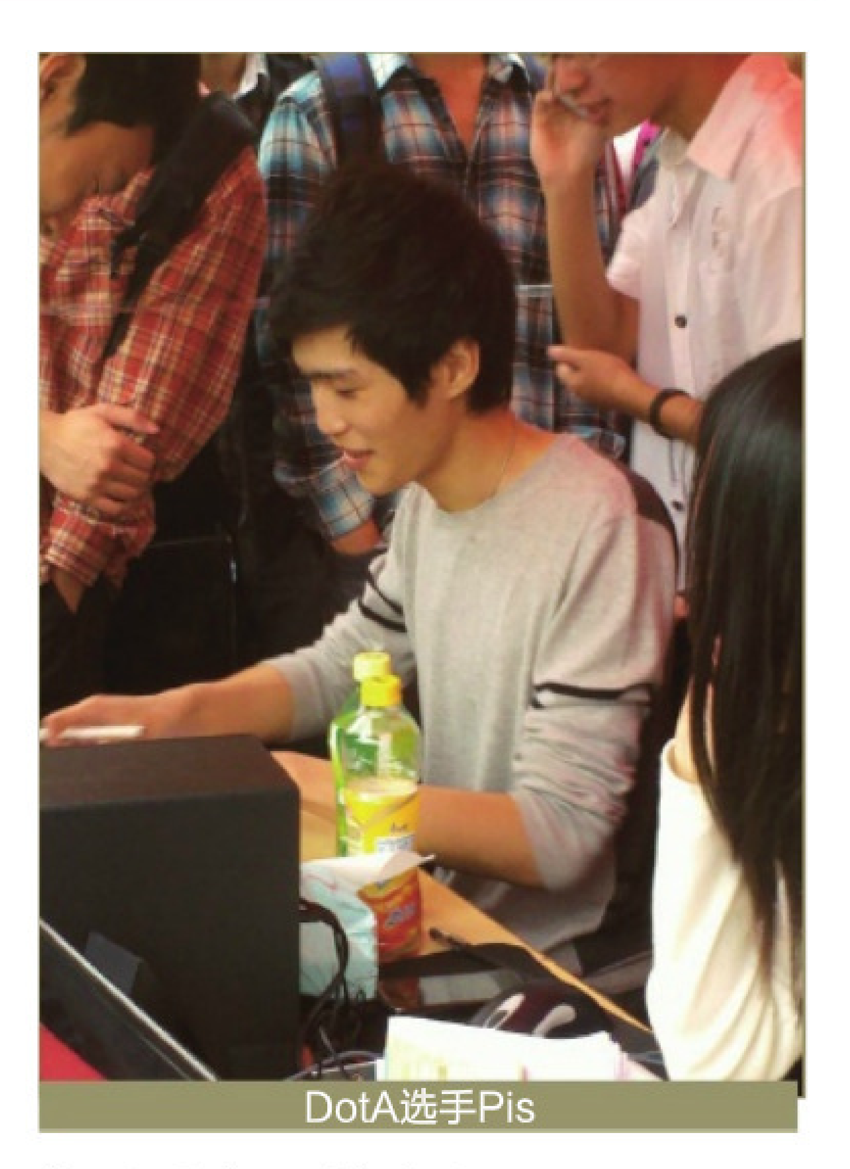
乱象丛生 是非不断

在中国，DotA玩家的基数之大恐怕是外人难以想象的，正所谓民谚有云：“空虚的女人穿丝袜，寂寞的男人打DotA。”当然这只是网络中人的调侃而已，只是一乐，当不得真。但这却从侧面印证了DotA的影响之广。但是近年来由于基数庞大鱼龙混杂所带来的种种问题，却已成为DotA圈内的一大顽疾。

选手乱象：Pis代打门

“Pis”这个称呼熟悉DotA的人一定不会陌生。其世界第一影魔的名头甚至已经得到了“冰蛙”的认可。在6.70版本以后的游戏中如果选择影魔，你将会有机会玩到名为YaphetS的英雄，而这，就是Pis在游戏中最常用的ID。然而就是这个顶着无数明星光环在圈内被众人顶礼膜拜的“P神”，在前段时间却干出了一件令人瞠目结舌的事情：接受天梯比赛代打业务。首先在这里先同大家解释一下何为天梯比赛。天梯比赛是国内“11对战平台”推出的一种平台对战方式，系统采用ELO算法（ELO Rating System），能够针对个人整体实力以及英雄个体实力进行全方位评定。这个系统的一大特征就是会自动匹配出与你水平相当的对手进行游戏，这就使得比赛的高分局质量很高。国内许多战队在练习时也常会选择天梯来进行游戏。

而Pis在这其中看到的却是商机——即代人将11账号提升至高分阶段，从而收取一定的费用。这种行为违法吗？恐怕没有任何条约能够将这种行为定义为违法，并且这也不是在职业比赛中代打，一切看起来似乎都合情合理，Pis用自己的能力来赚钱，好像无可厚非。但是这种行为却让整个圈子都像吃了一只苍蝇一般恶心。比如你辛苦地凭借自身实力艰辛地爬天梯爬到高分段，想着能够与高手切磋提高自身技艺，但是你的队友却是一名滥竽充数的“李鬼”级人物，此时你会怎么想？而这些，就是Pis所做的工作。



DotA选手Pis

战队乱象：转会门

电竞职业化后，具有号召力的明星选手自然就成为了各支战队拉拢的对象。毕竟在明星光环之下，商家更愿意赞助，同时明星选手的实力和经验也能让队伍获得更好的成绩。这时，选手与战队之间的转会矛盾就渐渐地显露了出来。不久前，“同福战队”和

“Ehome战队”因为“国士无双”的转会问题闹得满城风雨，双方在签字费、转会是否合法等问题上纠缠不清。两支俱乐部和“国士无双”本人各执一词，争论不休。虽然三方最终达成和解，但是整个事件给DotAer的职业素质画上了一个大大的问号。争议的焦点主要在于选手是否完全履行了劳资合同上规定的事项。既然已经步入职业化同时签订了劳资合同，那么无论是选手还是战队，都必须按照合同所规定的来执行。而现在所面临的问题就是选手没有意识到自己所签订的合同到底有什么法律效力。简言之，许多选手由于年轻并且对相关法律了解不深，还未明白在签上自己姓名的一瞬间自己肩上将承担何样的义务。



DotA选手“国士无双”

赛会乱象：不知廉耻的“主办方”

> 因主办方未能信守邀请参赛前承诺的“参赛选手零消费”，至今未能确认“赛事奖金（奖品）”额度，经慎重考虑及与组委会的友好协商后，我们决议退出AEG电子竞技联赛。在这里向支持我们的广大Fans说声抱歉，我们将继续支持和参与健康的赛事，坚决抵制无法保证选手与俱乐部利益的赛事。

这是2011年AEG联赛时，LGD、WE、IG、EHOME 4支战队发表的联合退赛声明，各大网站均有报道且官方并未就此事给出合理的解释。这4支战队算是业内规模较大也较为正规的战队，它们的退赛证明了AEG联赛的专业程度实在是让人不敢恭维。而这些还不是最让人瞠目结舌的，就在此次联赛期间，圈内居然爆出了主办方人员性骚扰比赛Showgirl的丑闻。这种将比赛由赛场内办到房间内的行为着实令人发指，也使得无数电竞爱好者对DotA赛事的印象一落千丈。以上种种再加上业内一直在流传的比赛奖金拖欠等问题，让我们不得不对一些赛事主办方产生质疑。如果行业内无法为DotA创造一个正规有序的比赛环境，对整个DotA圈——无论是选手还是战队——其打击都是致命的。



上图：AEG比赛区域
右图：AEG联赛LOGO

重重挑战 道阻且长

请原谅笔者以十分严重的口吻讨论了这些圈中乱象。笔者的本意，也是希望电子竞技能有一个和谐稳定的环境让选手们能够切实地去实现自己的梦想。我们既然选择了电竞这条路，那就必须认清楚前路的艰辛和身上的责任。同时，将行业内的种种不合理行为进行规范化，努力创造一个健康向上的DotA环境，这对于整个职业化的DotA来说都是有很大正面意义的。但即使如此，DotA职业化的前途仍旧很不明朗，它所面临的困难与挑战同样不小。



基于《魔兽争霸Ⅲ》的DotA

“身份”不正

DotA项目衍生于《魔兽争霸Ⅲ》，是基于“魔兽”的地图模拟器建立的，由于其优良的游戏性受到世界范围内玩家的喜爱。DotA所创造的奇迹是令人尊敬的，在目前看来似乎也是无法复制的。但也正是因为这一点，使得现在DotA的身份越来越尴尬。众所周知，《魔兽争霸Ⅲ》的影响力已大不如前，已经逐渐退出电子竞技的历史舞台。当有一天《魔兽争霸Ⅲ》彻底地退出公众视野的时候（这一天也许近在眼前），DotA是否可以成为独立于“魔兽”而存在的游戏呢？我们都在强调DotA与“魔兽”的不同，但是它们同源的本质让人无法忽视。许多人看到了DotA的这点局限性，其中就包括DotA的两位创始人“羊刀”（Guinsoo）和“冰蛙”（Icefrog）。这两人是DotA的创造者和维护人，却也先后走上了自己的道路。在步入职业电竞化之后如何为自己“正名”？这是摆在DotA面前的第一个问题。

“钱途”不明

除了游戏的独立性问题之外，DotA面临的第二个问题便是与它的职业化生死攸关的资金问题。无论你有多么热爱DotA，拥有多大的热情，当你选择DotA作为职业时就不得不面临一个问题——你如何通过这个职业养活自己。理想很美好，但现实很残酷。同国内火热的DotA氛围不同的是，世界范围内的DotA都处在一个娱乐化的氛围之中。没有比赛就意味着没有收入，没有收入也就无法生存。事实上，国内DotA受众虽然广泛，但是能够获得厂商赞助从而真正做到以“DotA”为生的战队和选手其实非常少，除了几大豪门如“干爹”“后妈”之外，小战队几乎是难以生存的。而且这种情况还使国内小战队陷入了一个“没有条件训练——打不出好成绩——得不到赞助——没有条件训练”的死循环。如何获得资金以支持日益庞大的职业化开销是摆在DotA面前的一个最为严峻的问题。


在WCG2011总决赛上依然没有DotA的比赛项目

“挑战”不少

最后的一个问题，就关乎DotA作为一个竞技项目日后的生死了。上文已经提到，“羊刀”和“冰蛙”两人也早已看到了DotA在独立性上的尴尬，两人正在做的就是绕开DotA背后的暴雪，独立开发了《英雄联盟》和《DotA2》。作为DotA最初的设计者，“羊刀”最先跳出DotA，带着当初制作DotA的经验制作出了如今势头正猛的《英雄联盟》。这款独立运营的游戏甚至比DotA更早登上了WCG的舞台。虽然这可能是受到了代理方和举办方之间利益关系的影响，但是这至少证明了商人们认为“LOL”比DotA更能让他们看到利益的回报，他们更愿意将宝押在新生的游戏上。而另一方面，作为DotA地图更新的接班人，“冰蛙”一直在坚持更新DotA的地图版本，修改其中的Bug，但是，他也看到了DotA发展的瓶颈。于是有了如今正在火爆测试的《DotA2》，这几乎是传承了DotA却独立于暴雪之外的“正统续作”。同时暴雪也忍不住要分这片市场的一杯羹，制作了自己的《暴雪全明星》。已经上市的《英雄联盟》就已经搅得整个国内DotA圈一片沸腾了，那么等《DotA2》和《暴雪全明星》也进入国内之后，DotA还能有自己的生存空间么？



风生水起的《英雄联盟》

发生在DotA身上的种种乱象的确让观众心寒，让业界心焦，让无数的DotA玩家心中不安。然而能够拯救DotA的只有DotA自己，外界终究只是看个热闹，只有DotA内部正视这些问题并且努力尝试去解决问题，DotA才可能有明天。在未来的道路上，我们应该如何规避风险，抓住机遇，这是摆在所有电竞人面前的一个问题。“自律”“自爱”和“自省”也许并不是这个问题的答案，却是在回答这个问题之前必要的心态与态度吧。



跃跃欲试的《DotA2》

编者按：在DotA乱象丛生的2012年，由由国内10家顶级职业电子竞技俱乐部组成的非营利性组织——电子竞技俱乐部联盟（简称ACE）在此诞生了。这一联盟在成立之后与专业游戏电视媒体GTV游戏频道和SITV游戏风云结成了战略合作伙伴，并且共同举办了ACE DotA 职业联赛。作为一项专业的DotA赛事，本次赛事总奖金将近30万元，其中冠军奖金达到20万元。GTV也给予此次比赛宣传推广方面广泛的支持，希望能借此重振广大玩家对DotA的信心与热情。大众软件也对此次比赛的赞助厂商AMD和合作伙伴GTV的相关负责人进行了专访。下面就是专访的内容，也许从中我们能够看到本次比赛的用意所在。

大众软件：请问AMD与ACE DotA职业联赛的合作对AMD的品牌效应有什么积极影响？通过此次合作AMD希望能达到一个什么样的效果呢？

AMD：首先，我们是想通过本次合作支持国内的职业联赛发展，让整个行业有一个专业的展示平台。其次，我们也能借此机会推广自己的新技术，例如我们的APU技术，让国内的电竞选手可以与世界同步享受最新的科技体验。另外，借助这个平台，我们也能很好地宣传我们AMD的企业品牌。

大众软件：除了本次与ACE DotA联赛的合作外，AMD近期有与其他比赛合作的计划么？面对关注游戏者多为80后90后年轻人的情况，AMD有什么应对方式么？

AMD：当然是有的。AMD的企业文化中，游戏其实也是占了很大比重的。我们常年同一些大型的比赛有合作，也同各游戏制作商有着密切的联系。我们经常同玩家沟通，接受玩家的反馈意见，从而对我们的产品进行调整，使之能更符合消费者的需求。今年，除了这次与ACE DotA联赛的合作之外，我们还会参加极具影响力的ChinaJoy，同时还会进行许多的校园活动，也会进行一些网络营销。在各个微博平台和人人网等网站上都有我们AMD的官方账号，能在第一时间接受消费者的反馈意见。而这些沟通方式也正是当下年轻人最为熟悉的方式，我们就是以80后90后年轻人最为认同的方式将我们的产品介绍给他们。

大众软件：此次GTV同国内几大转播平台合作的这个联盟对未来的展望是怎样的？

GTV：我们此次组成这个联盟，主要是想通过互相的沟通，来更好地对电子竞技比赛进行推广。由于以往国外比赛的一些版权费用非常高，往往在转播问题上导致一些纠纷。联盟形成后，我们可以更好地进行合作。而在国内比赛的转播方面，由于各家厂商的定位都不同，如果能够互相沟通的话，就能避免许多不必要的重复投资问题。

大众软件：GTV在引进国外比赛和报道国内比赛两方面，有什么规划呢？

GTV：我们在以前同国外的大型比赛是有过深度合作的，例如2005年的WEG等等。在很长一段时间里，我们作为电视媒体，在推广国外电子竞技赛事这方面都起到了很重要的带头作用。但是这些国外的比赛，相对来说只是受到专业性很强的小众群体的关注，而GTV作为一个大众传媒，需要吸引更多的普通观众来关注电竞行业，我们一直在向这方面努力。例如这次的合作，我们对战队进行的一些本土化包装等，都是我们对宣传中国的电子竞技职业化所作的一些尝试。

虽然近来圈内乱象频出，但是通过以上的采访，我们依然能够感受到许多DotAer在为了自己坚持的梦想而奋斗，也看到了很多热爱DotA支持DotA职业化的业内人士为推动项目发展在努力。DotA所面临的困境，在某种程度上同样困扰着整个电竞圈。在这样一个环境下，我们看到了电竞人对于自身的思考。ACE联盟正是脱胎于这样的背景之下。抛开一些已经形成规模的比赛不提，这一联盟的形成势必在行业内形成自我规范，有效地限制超大型战队恶意挖角，阻止选手间的随意跳槽现象，让整个职业化比赛更健康地向前发展。本次联盟的成立无疑是一次逆境中的尝试。虽然它并不一定能够完全解决现存的所有问题，但是在探寻自身职业化发展的道路上却不失为一次积极的尝试。P



ACE职业DotA联赛开幕式



ACE俱乐部成员

Joker： 在同有时右逝沟通稿子的时候，右右牢牢地抓住我的手告诉我说：他要做一个高雅的人，一个高尚的人，一个脱离低级趣味的人，一个拾起了掉落满地节操的人。我听罢心中不禁暗自嘀咕，如果他真的这样了，那还会是我们熟悉的那个不靠谱的胖子么？不过在看过了以下的稿子后，这种疑虑顿时消散在了风中，各位放心，他还是那个有时右逝，还是那个从"黑上"掉到"黑下"的猎人，还是那个我们熟悉的朋友，当然，这同他高雅不起来也是有一定关系的……



DIABLO III

多情、贱客、无情剑，姑娘、兄弟、暗黑3（下）

□河北 有时右逝

1.姑娘

上半部分有点屌丝过头了，下半部分奉编辑的命令，我要力图在这4000字里使得这篇文章整体高雅起来。虽然这有点难，不过没关系，我的文化深度一向很高。

说了这么多关于游戏相关的东西，让我们来说一说群众喜闻乐见的姑娘吧。很多人都说自己不是因为游戏才寂寞，而是因为寂寞才游戏；如果上天给他们一个姑娘，那么他们可以立刻脱宅……当然了，憧憬是美好的，但是现实是残酷的：省省吧，不可能的。

我家的姑娘已经跟了我八年多了，得知暗黑3到来时倒没有那么如临大敌心事重重，只是央求着我多买了一个激活码陪着我打游戏。游戏时候不得不感叹自己是多么幸运：老赵的媳妇因为他和我们通宵刷本而扔了他的键盘；老王的媳妇因为他周末不肯出门而扔了他的鼠标；老张的媳妇是个持家的女子，虽然也因为老张下班回家就坐在电脑前一动不动而暴怒，但是电脑是新配的，花了小一万块钱舍不得扔，遂把老张从窗户里丢了出去。

顺便一说，老张他们家住的是三楼。

所以我们哥几个聚会喝酒，当老张一瘸一拐地过来时，我们谁也没有笑出声。大家喝着啤酒时，忍不住吐槽，说还是我家的姑娘调教得好，肯跟着我上魔兽下暗黑，吵闹着要和现在的媳妇们分手。

这些年其实我家的姑娘也闹过，而且闹得厉害；传统女人都是一哭二闹三上吊，有点过时了。我家的姑娘当时的手法也是从网上学的：看PPLIVE，看什么在线高清电影。要知道我当年的网速也就1M的量，霎时间延迟红得发紫、紫得发黑，求生不得求死不能。你去和人家讲道理，说你不能这样，人家姑娘还理直气壮地反驳：哦，你都不陪我了，我还不能自己看电影解闷啊？当我退了一步，说你可以去土豆看啊；人家姑娘更理直气壮地说："你不知道我近视啊！不是高清的看不清！"

死到装备耐久掉完、被队友骂得体无完肤之际，你只好乖乖地陪着姑娘看

电影去了。

你说现在的视频网站也真是没有良心，一会儿一个高清版，一会儿又弄一个超清版；别的网站不甘寂寞，一会儿又弄一个顶清版。再这么下去，估计“反清复明”都要出来了。

后来呢，为了晚上可以安心玩游戏，我就白天给她下载电影。这样一来，她也没理由看在线的了。其实醉翁之意不在酒，姑娘真心不是为了看电影，她是为了让你陪她哪怕一起发呆都好。所以，我家姑娘又去万恶的百度求助了一下，转身回来开始和家里的妈妈视频。

丈母娘是得罪不得的，我也不好说什么，人家姑娘还美名其曰“这样比电话便宜”，表达了自己持家贤惠的本事。结果一来二去，没等到我先受不了，丈母娘投降了：“你有话回来说成不？每天这么多事啊？我还陪你爸看电视呢！”

这么一来，不攻自破。结果我家姑娘不死心的再一次去了网上找姐妹们分享经验，后来就开始拔我的电源、藏我的鼠标、删我的游戏这一套老思路了。其实这一套连招对我们大老爷们来说确实无解：讲道理吧，不仅人家姑娘不听，而且其实自己也没什么道理；动手吧，自己家的姑娘又下不去手。无奈，只好认输，乖乖陪着姑娘去逛街什么的。

那段时间我刚来北京，穷得相当可以。当我家姑娘心满意足高唱着胜利的凯歌拎着刚买的新衣服领着我去KFC吃饭时，我给她点了套餐，自己只要了一个汉堡。

不为别的，只是为了省钱。

当时姑娘看着我，说你喝我的饮料吧。我当时很无奈的说：“宝宝，你看，我不唱歌不喝酒，因为确实花钱。我就喜欢玩个游戏，这样才能省点，才能带你逛街什么的……”当时确实30块钱4000分钟的娱乐除了游戏哪里还有呢？

我家姑娘一下子心酸了，终于觉得剥夺了我最后的选择是一种残忍。从那天起，我家姑娘忽然明白了，如果我不能陪她的话，她也可以陪着我。这样，其实还是两个人在一起的快乐。

说道这里……我当时没敢告诉我家姑娘，一个暗黑3的激活码要500多元钱，怕她嫌贵，所以掐了个谎，说“这游戏啊？便宜，一个激活码才50！”我家姑娘听完后乐的屁颠屁颠的跟着我一起建立了账号。

第二天，我家姑娘上班回来，说自己同事也想玩，请她吃了顿饭还给了她200块钱，说要买4个激活码。

唔……这个故事告诉我们，撒谎是迟早要跪在主板上写检讨的，所以千万不要和一个心狠手辣的姑娘撒谎。

哎呀，这篇文章一下子有了深刻的教育意义，高雅吧？

2.兄弟

无兄弟不魔兽，这句话大家都不陌生；后来冒出来了无数个翻版的流行语，但是大体含义都是“友谊才是让我们继续下去的动力”。至于为什么会在这个章节才谈到兄弟，是因为事物都具有两面性：姑娘和游戏虽然有相同点，但是却也有致命的差别；既然我们要高雅，要科学，要严谨，那么我们就在这里高调指出一个姑娘与游戏的不同点：你可以和兄弟玩同一个游戏，却不能和兄弟一起（某动词，请自行脑补）同一个姑娘。

每到有这种需要激活码的游戏问世之际，网上都会涌现出大量兄弟情深的帖子：“我的一个哥们白血病了，做不起治疗，临死前想玩一次暗黑，希望好心人共享账号绝对不改密码”“我的同学艾滋病晚期，最后的心愿就是上暗黑3看一眼，希望好心人共享账号绝对不改密码”“我的兄弟年少轻狂，走错



了路，这两天判决下来了，死刑立即执行，打通了无数关系才能让他了一玩玩暗黑3的心愿，无奈现在一码难求，希望好心人共享账号绝对不改密码”……等等等等，催人泪下，感动中国。



想了想，当年那帮子和我一起奋斗的家伙们，现在几乎都到了不是当了爹就是准备当爹的年纪。让我们这群家伙再去为一个游戏抛头颅洒热血已经不那么现实，因为现实很残酷。生活的压力、工作的压力、未来的压力都接踵而至，游戏对于我们来说只是一个继续联络那些天各一方的兄弟的通讯工具。

暗黑3我最近练级很慢，多半是因为自己在全国各地流窜，搞搞签售什么的；而外地宾馆的网速迫使一个人戒网瘾的力度比六百个陶宏开还厉害。下载速度不足1K，丢包，外加一根外观雷同于电话线的网线都让我彻底绝望。

兄弟们都40多级的时候，我依旧在跟骷髅王死磕。

好在这个时候，兄弟的价值才得以体现。众所周知我有三个过命交情的兄弟：老大，大屁，BO——哥几个轮流上着我的账号帮我练级，为的是以后能够组队一起下副本；毕竟四个人组队是《暗黑破坏神》的传统，我很感谢设计师们一直没有抛弃这个理念，否则我的几个兄弟压根就不会喊我一起玩这个游戏。传统，懂吗？！说这个设计是通过参考我国旧版百元人民币上四个人并列的排版而得到的灵感。所以说，我中华民族地大物博人杰地灵，炎黄子孙可以骄傲得问心无愧。

性感玉米也是我的好朋友之一，最近和我一起搞暗黑3的同时拉着我一起去神仙道开了个服务器，叫“性玉认证”。我当时一直觉得他很低俗起了这么一个名字，后来看到他暗黑3里面的人物叫做“颗粒状”时我才顿觉前面一个名字已经是他竭尽所能的去高雅了。你要知道能够成为我所亲近的人，脑子里一定有一部分天赋异禀——说白了就是异于常人。性玉前一段时间刚刚买车，十分头疼那些个在后面开远光灯的司机，索性买了一个镜头拍照曝光不良司机的信息。当然了，后来基本上就没人在他后

面开远光灯了，因为从后面看，那个硕大的镜头十分像55毫米自行反坦克式火箭炮。不管怎么说，他和我一样很忙，也是全国各地跑着暴雪校园行活动，然后激动地说自己很期待暗黑3。



性玉虽然不一定是我最亲近的兄弟，但是绝对是最耐心的一个。在我被骷髅王卡住了前进升级的道路时，比我高10级的性玉大义凛然的带着我去了副本，并且不屑的说："站在一边，我教给你看看该怎么打。"

5分钟后，性玉的新鲜热乎的尸体躺在地上从容地打字："看到了吧，这就是一个错误的示范。"

那天晚上性玉一共示范了12次，各种失误层出不穷，我在一边拍手叫好。虽然来之前性玉为了在我心里树立他游戏高玩的形象而特意去看了两个多小时的单刷视频，可是这就是传说中的花有百样红人与狗不同；网友说得对，同样是看《动物世界》目睹大自然的生命繁衍、捕食追猎，有得人看饿了，有得人看硬了。

无论怎么样，一群大男孩还是在为它着迷，玩得不亦乐乎；因为暗黑3让我觉得自己还年轻，还一腔热血。当时我和性玉在外面做活动，刚刚忙完就跑去网吧准备干一票暗黑3，于是两个奔三的大老爷们气喘吁吁的跑到网吧，不顾满头大汗直接喊了网管："开两台机器，要网速快的。"

显然那个面目稚嫩的90后网管小哥不能正确揣测我们的想法，特意给我们开了两台角落里的机器，并且很耐心的说："可以的话最好不要看在线的，网速有限；D盘里有下好的。"说着还送了我们两包手纸。

我和性玉当时觉得网吧挺人性化的，还知道送纸给我们擦汗；事后服务员打扫我们桌子上湿漉漉的纸巾时那一脸厌恶的表情，让我十分不能理解。

时间似乎都在缓缓流淌，让我静静的体验缓慢的美好时光。游戏最好的享受，就是你的队友坐在你的身边给你指点江山。如果还能趴在键盘上外加一碗温水泡好的方便面，人生如此夫复何求？

第二天，我被盗号了。

3.暗黑3



聊了这么多有的没的，不知道自己到底高雅起来没有。现在搜索暗黑3网上会有一大堆记录让你察看；思来想去，我写攻略不太现实，写同人有没什么新意，所以就用自己的生活祭奠暗黑3，用暗黑3的面世祭奠我老去的青春。

和编辑聊天时，我略带伤感地说，游戏老了，我们也老了，当年我们的牧师妹子现在都当妈坐月子了。当然了，伤感的情怀主要集中在后半句话上，不过不可否认的是，那些人那些事，都已经因为这样那样的原因变化着。现在攒下来一万块钱的快乐基本等同于当年过了第一个副本的激动；所以，人一旦成熟起来，就会变得疲惫，还不是蚁力神可以缓解的那种疲惫，主要是心理上的一丝倦怠。

游戏来了，国服还没有开；有人在观望，有人在等待。所谓的经典是不会随着时光流逝而褪色变质的，反而会随着岁月的洗礼渐渐越发夺目。老男孩那一代的感情，对于我们来说有些许陌生，但是殊不知我们已经是下一批的老男孩了。很多事情渐行渐远却无从回头，青春的流逝像一场游戏，就像我们当年还站在艾泽拉斯大地……

一把年纪的我们这一代人，按照暴雪出品游戏的速度预估一下，这可能真的是我们最后一次激动最后一次奋不顾身的时代。感谢暗黑3，虽然你晚了十年有余，可是你还是来了，并且不负众望地给了我们一个最好的结局。

看着网吧里一群喊叫着打CF的孩子，顿时我想起来了当年的一幕幕。我能理解现在的他们不会懂得我们的感动，他们现在并不知道"暗黑破坏神"这几个字的分量，甚至有很多人可能是看了我这篇高雅的文章才第一次听到这个名字；但是不知道多少年过去之后，曾经这些少不更事的家伙们也会抱着自己刚会吃奶的孩子互相激动的打电话通知那些久未谋面的兄弟："哎，暗黑4要上市了，再一起玩吧！"

编辑部的故事

编辑部山西春游之旅

■晶合实验室 Joker



春游山西第一站：晋祠



初入晋祠，
留给了大家一片大软众的背影……



晋祠里有很多石碑，你们不要小瞧左下角那个不起眼的小石碑，那个可是明朝朱元璋时代的！



你们以为这么简单就能看到无芜的真面目么？你们太天真了！



常家庄园的城楼，这明显已经超越了当地财主的档次，这简直就是土皇帝啊！



常家庄园的一面“密码墙”，无人知道其上含义究竟为何，传说这是一幅藏宝图哦



常家庄园的石狮子非常多且造型各不相同，Joker一直在想他们要是都活了怎么办……



错落有致的布局，让人无法不赞叹当时常家主人的财力和品位



庭院深深深几许？常家庄园给人的感觉就是大气



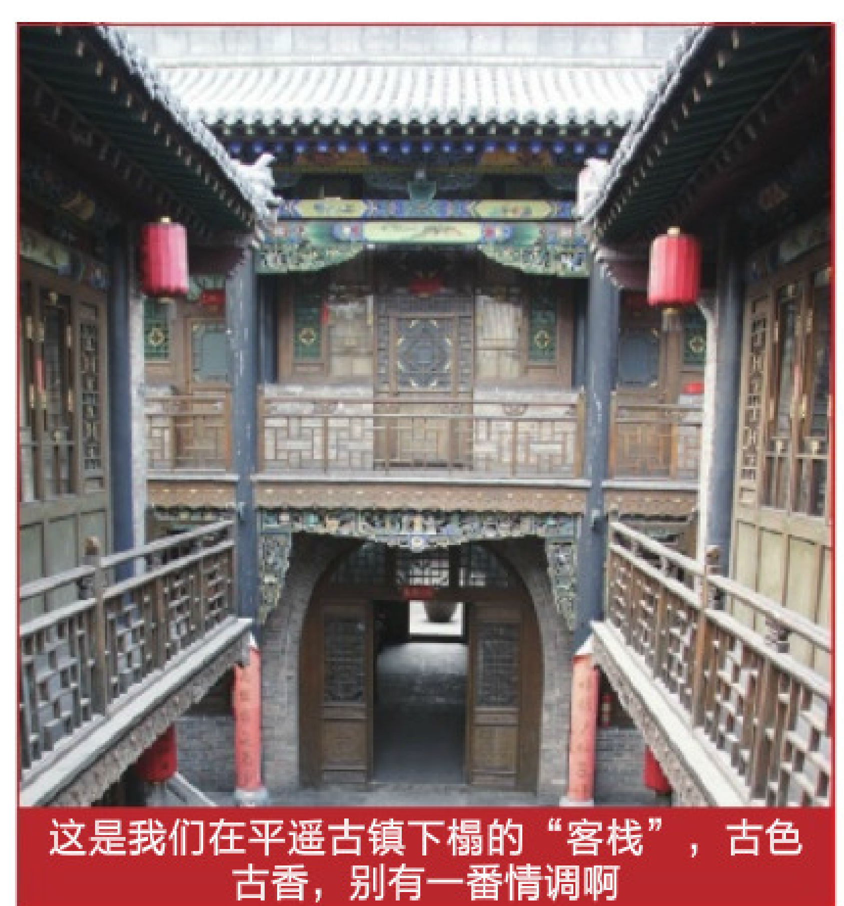
小桥流水，作为北方最大的室内园林，常家庄园这个花园景色真是精美绝伦



这里就是大家熟悉的乔家大院了，张艺谋的《大红灯笼高高挂》就是在这里拍摄的



这里是山西煤炭博物馆，里面介绍了许多和煤炭有关的知识，还有煤炭开采的工业流程



这是我们在平遥古镇下榻的“客栈”，古色古香，别有一番情调啊



旅店内复古的床铺，恐怕很多人都没有想到吧



镜头里的世界1



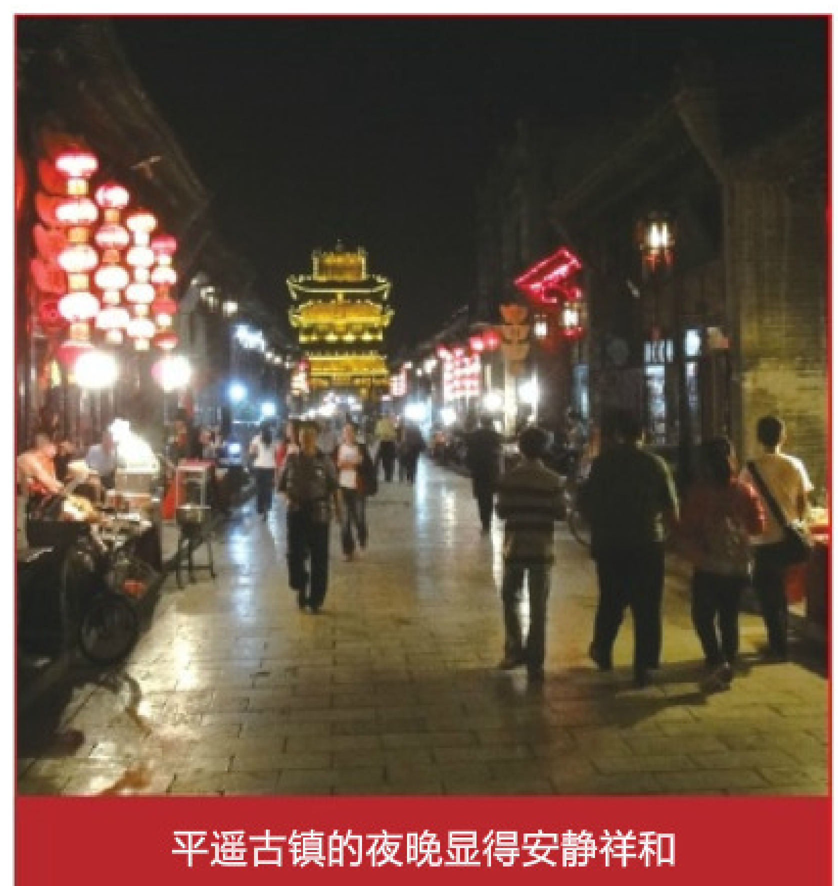
古镇内时常会有巡游衙役和县太爷表演，不过左下角那种微妙的违和感是怎么回事……



古镇中衙门每天都会上演这样审案的好戏，围观的观众中可是有大软众的呦



镜头里的世界2



平遥古镇的夜晚显得安静祥和



当然晚上休息时的三国杀是“不可避免”的，一个搅局的内奸感觉无比欢乐……



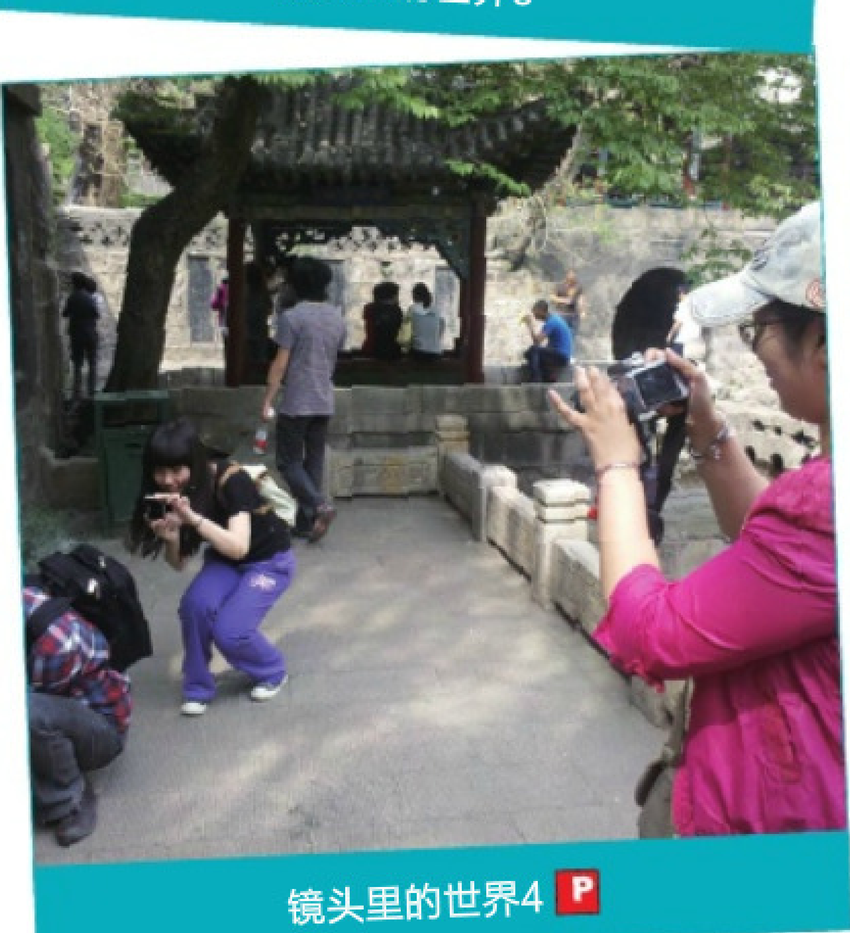
镜头里的世界3



这位吹唢呐的大叔可是身怀绝技的呦，能用各种让人意想不到的方法吹喇叭



来山西怎能不说醋，这里就是老陈醋的酿造车间



镜头里的世界4 P

林晓在线

林晓：凌晨三点十三分，我坐在书房里，非常无聊，但不想睡觉，也不想敲打键盘写下一个字。我控制着自己的手不去滑动鼠标登录天涯或者淘宝，“离天涯，弃淘宝”，猩红的大字贴在电脑上方，必须的，时时看到，时时警惕！

海量的信息会令人陶醉，然而，陶醉过度后就是麻醉，我称之为“信息中毒”，深度中毒者随时随地会去刷屏，没有新消息或新评论会坐立不安，他的任何想法都会在庞大的信息中被别人说出来，于是他放弃了思考——思考很累，原创很难——如果我们缺少了什么物件，万能的淘宝上肯定会找到；如果我们缺少了某种思想，万能的忽悠楼里总会有人提供（忽悠楼是天涯论坛中著名的长帖）。我们不必苦苦冥思，只要会搜索，网络中一定会有我们要的！

这种中毒，可怕吗？你有中毒症状了吗？

微博上的漫天流言，百科里的种种错误……多半都有中毒症状的网迷参与，他们会搜索，但他们不会分辨，他们充当了信息的传播者，却全然不管自己传播的究竟是不是真实——也许，是他们太迷信网络，也许是他们本身就无知。

网络只是一个媒介，网络并不是权威。即便是真正的权威站在你面前，你仍然有质疑他的权利！

独立的怀疑精神，这是现代人最珍贵的品格之一！

在这个炎热漫长的夏天的开始，希望你也和我一样，适度离开网络，离开这个纷乱的信息热源，休息眼睛，活跃心灵！

别让情绪中暑

■天津 芃芃其麦

近来，高温席卷全城。某个邻城传来“热死人”的新闻。热啊，狗狗趴在阴凉处猛吐舌头，树荫下乘凉的人们不停摇扇子，可风是热的。街道上汽车也躁狂起来，喇叭狂响不已。

电视一直挂着黄色高温预警信号。整个城市像置于蒸笼，热得人晕头不知转向。明晃晃的大马路，一时竟不知该往哪里走。我能走到哪里去？自己怎么也莫名地烦躁不安、情绪低落？原来，很多人是"情绪中暑"了。

人的情绪与外界环境有密切联系，当外界大环境变化时，人体这一小环境受到影响也会发生变化。持续高温天气不仅给人带来身体上的不适，还会对人的心理和情绪产生负面影响，以致出现情绪烦躁、爱发脾气、记忆力下降等现象，心理学上称之为"情绪中暑"。正常人中约有16%的人会在夏季发生"情绪中暑"。

"情绪中暑"的症状主要有以下三点：一是情绪烦躁，常会因微不足道的小事情与家人或同事闹意见，而自己则觉得内心烘热、头脑糊涂，不能安下心来思考问题，经常丢三落四忘掉事情；二是心境低落，对什么事情都不感兴趣，觉得日子过得没劲，对同事和家人缺乏热情。此种情况清晨稍好，下午变坏，晚上更甚；三是行为古怪，常会固执地重复一些生活动作。

"情绪中暑"主要靠自我调节。比如调整起居时间，及时补充水分和维生素，多吃开胃食品，避免吃过凉的食物等都有利于调节自己的情绪。食疗可缓解"情绪中暑"，多吃一些苦瓜、凉茶、绿豆汤等消暑降温的食物，多喝清火饮料，如绿茶、啤酒、菊花露等。

当然，防治"情绪中暑"，心理调节也很重要。俗话说"心静自然凉"，故越是天气热，遇事越要心平气和。在心烦意乱的时候可以听一段空灵的轻音乐，冥想蓝天大海、冰山雪峰，用想象来降低心理热度。要少想烦心的事情，多想愉快的事，保持幽默愉快的心情，就可以忘却夏日炎热了。

傍晚回家的时候，决定不坐公车，而是走江边回来。这段路，跨了三座桥，两个站，足够长的一段，足够让自己静静地思考。江边有浓密的蓉树树荫，不言而喻这是一段令人愉快的路程。江风吹来，比楼宇间的风凉快多了，还带着江水的清新味，让人精神一振，紧皱的眉头也舒展开了。给石头发信息，他的回信让我傻笑不止，平素赞赏他的幽默，他说其实你是一样的幽默要不也体会不到我的幽默，呵是吧，与幽默的人一起自己也会变幽默的。笑吧，有什么可以阻止你笑呢！越觉脚步轻松，远处天边与江水融为一体了，傍晚的天空蓝得像湖水，在树荫里看夕阳的余光是柔和的，天边的云彩洁白而低垂。游离，自己的神思开始游离，像阿拉丁神灯的那一缕轻烟。那个常常放牧云彩的姑娘，此刻，在广阔的草原放牧我那洁白的羊群呢。那里雪山闪着白光，苍鹰缓缓飞过，歌声高亢醉人……

快评

这一期的专栏评述很沉重，蓝极速事件如今已经被很多人忘记了！**网友 梦觞中酒**

看了本期那篇有关SNS的文章，真是深有同感，在这个网络时代虽然人与人之间的交流变得非常非常方便，可是人与人之间的距离却好像因为这种快捷而变得越来越冷淡了。**网友 羽化飞仙**

Joker：六月上的蓝极速的确是个非常沉重的话题，但是我们不能因为沉重而放弃反思，更不能因为沉重而选择遗忘。

你正在看的这本杂志，有什么感受请立刻告诉我。你也可以来信寄送到：北京市100143信箱103分箱“读编往来”栏目收，邮编：100143，也可以发送Email到：joker@popsoft.com.cn，或在腾讯以及新浪微博中@大众软件果然棒。登上杂志的快评会得到我们送出的小礼品。





大软微博话题

据说暗黑3一出江湖，瞬间成为各方势力的大敌。比如说游戏笔记本在酷暑中的散热能力，又比如内容和设计都难出新意的网页游戏……本期的微博话题恰好与两者都相关，那就通过我们的官方微博**http://t.qq.com/popsoft http://weibo.com/popsoft**来看看大家都有什么看法吧！

本期应用话题：夏日已至，天气酷热难当，让人头疼不已。这同样的问题也在困扰着您的数码产品，为此，您准备了什么样的方法能让您的数码设备清凉一夏呢？不妨来这里同大家交流一下吧！

嘎嘎的拖鞋：家里的床铺是木头的,于是直接把手机往上一放,就不热了……床上玩手机,无压力~

文奇：把设备和自己放在冰箱里，很简单！再来个水冷！很高效！

胡明明：冰块加湿毛巾,实在不行我就抱着我的电脑和手机直接进冰箱！

rainbow：水冷风冷一起上，专用空调，不行就进冰箱

胡国豪：热了往水里一泡！晒干了继续！

金戈画角：还是ETS抽风机效果好~ **\\世界：**看来该把辅助风扇插上了……

Cross 编：每天多种数码产品交替使用，保证每台机器都有足够的“休息”时间，即可。

周礼斌：以前说到散热都是说台式机的，后来笔记本也加入了队伍，现在轮到数码设备了么……还好我现在没什么数码设备，除了HTC手机和一台数码相机。数码相机没有散热困扰，HTC手机还好，最高温曾经出现在充电的时候玩大型游戏，发热来自电池，据软件显示是3x度，隔着胶套也只是感觉微热，关掉游戏后温度正常。



开三：呵呵，夏天，玩家用机时间一长发热量绝对可怕，放在空调下吹是个方法，房间也凉快了，机器也降温了， 嘿嘿。

云若听风：笔记本用风冷底座，手机把保护壳去掉，家用游戏机放空调房间用，掌机同样把保护壳拿掉。时间不长，基本也不会太热吧

Sekai2012 编：给电脑讲冷笑话就可以了……

拆十四不是吃十四：从前，我用一张张沾满水的纸巾垫在笔记本电脑下面，美其名曰“水冷”，后来，这台电脑下面的螺丝全部生锈了……

大众软件果然棒：看来大家对于散热的方式都有着自己不同的见解，那么本期的特别策划一定会让大家对设备的散热清洁有了一些新的收获吧，不过那个说“给电脑讲冷笑话就可以了”的家伙自己去面壁思过啊混蛋！

本期游戏话题：网页游戏越来越多，类型也愈加丰富，但是让人对游戏的素质越来越失望。在国产页游山寨抄袭横行，同质化严重，低俗虚假广告，赚了就跑等不负责任的行为之中，你最鄙视最痛恨的是商家的哪一种行为呢？

红柳烤肉要大串：弹广告！

武装宅狼：最鄙视现在都是这种弹出广告

卖萌哒小黄：不懂哪里搞来一张18X的图，和游戏完全没有关系，却在图上摆出诱惑的字眼吸引玩家点击……感觉对女性相当不尊重，他们就没有想过要是是女生的话会怎么想么？！

危险的屁H：最恨的就是不花钱便玩不下去的游戏！特别是前期送东西送到数不清,后期除了占地方没其它功能。还有那种两个小时就满级,一点成就感都没有……

梦若几剑酒意：一恨挂着羊头卖狗肉！二恨弹窗广告满天飞！三恨有钱游戏便无敌！

开三：模仿本来每个行业都存在的，只是有些模仿只做了个外壳来吸引人，用胸和露大腿来吸引人，当真正接触后其剥开外壳里面真是惨不忍睹，好的游戏需要外在的包装，但必须有内在的东西在里面，这样才会有更多玩家和口碑。



抚琴独歌要高考：最可恨的应该是到处抄袭还不承认和严重歧视非RMB玩家……

俞虞一号：介绍用图和内容画面完全不符，同类型已经泛滥成灾的却在广告词上打着“XXX全球第一页游”，我呸！

Lee_陆叁壹：看着就是粗制滥造的东西却老是用经典漫画或者经典游戏的内容做广告~

高天高天：广告弹出来很麻烦，而且旁边小广告看了眼花

云若听风：以各种不堪字眼与图片吸引眼球的网页游戏，赚了就跑是最不能容忍的。

胡明明：千篇一律的大胸脯和臀部,充分证实了：情义千金不值

Cross 编：虚假广告加胡乱抄袭，必然越来越没有市场，玩家是不会总上当的

大众软件果然棒：果然大家对这些厂商无下限的炒作行为和各种无良的圈钱手段都是很反感的啊，这些利用各种手段骗人、圈钱，打一枪就跑的页游已经成为了行业内的毒瘤。只有加强行业内的规范和对自身行为准则的自省自律，才能保证整个行业的健康发展。P



观影

超级英雄总动员——《复仇者联盟》

■北京 Joker



美国人用《钢铁侠》《钢铁侠2》《雷神》《美国队长》等几部大制作的影片为一部影片做前期铺垫，换句话说就是一部影片有着五部以上且都是大制作的超级英雄影片来做预告宣传，这听起来有点疯狂，但实际上他们确实这么做了，他们所要强推的，就是在5月份公映的影片——《复仇者联盟》。

就像所有美国的英雄主义电影一样，《复仇者联盟》的故事同样很简单。主要线索就是雷神索尔那不长眼的弟弟邪神洛基，在获得了外星人技术支持后，妄图统治地球。但就像所有反派一样，一开始嚣张跋扈无所不能，但随之而来的就是被这群超级英雄各种蹂躏，场面之惨烈让人觉得他真的是太可怜了，每次装X总是会被一顿胖揍，队长的盾牌，鹰眼的箭，雷神的锤子等各式武器每每在他最得意的时候煽在他的脸上。最后洛基义愤填膺怒斥浩克,充分展示了他作为神的威严，在我们还以为他将会大展神威的时候，却被浩克当做一条破麻袋一样摔来摔去，不但被揍得鼻青脸肿，还被吐槽为〝好弱的神〞，让人不禁莞尔一笑，让你装X!

取材于美漫的《复仇者联盟》集合了绿巨人浩克、钢铁侠、美国队长、雷神索尔、鹰眼、黑寡妇等多位超级英雄，在平衡各超级英雄的戏份的把握上，导演乔斯·韦登做得很棒，各个人物都有出彩的地方，一开始的时候人们对于美国队长等战力可能会不足的情况的担忧在观赏完整个影片后也不复存在。

这不是一部能让你看完产生对人生对社会有各种思考的影片，但是整个影片的笑点和爆点穿插得十分密集，让你能在影院中度过十分爽快轻松的两小时。

佳作推荐

《黑衣人3》：威尔·史密斯和汤米·李·琼斯这对黄金搭档再度银幕联手，睽违十年的黑超特警终于回来同各式各样的外星人斗智斗勇了，也是这个经典系列影片首次在国内上映。

《飞越老人院》：一部温情的作品，关爱老年人，让我们知道老年人的心理健康同样不可或缺。

《戚继光英雄传》：这是一部只是为了让大家知道我们的动画厂商是怎么用1200万做出1200块的水平，如果行业内的动画电影只能用这种Flash水平的动画来充数的话，我们宁愿它彻底消失。P

动漫

青春钓鱼故事——钓球

■北京 温晓



今年4月的动画中不得不提的是一部奇特的作品《钓球》，由知名动画节目noitaminA与监督中村健治合作推出的一部原创动画。中村健治是凭借《怪》《空中秋千》《C》等动画的崭新影像表现形式而被公认为奇才监督。这次与noitaminA合作的原创动画《钓球》也不例外，其特殊的影像表现手法继承了中村健治一贯的风格，跳跃的画面、明亮的色彩、清新的故事，把故事舞台湘南的江之岛美丽、悠闲的生活体现得淋漓尽致。在动画的制作方面，除了奇才监督中村健治的给力执导，还有曾一手包办动画《CENCOROLL》的新锐动画人宇木敦哉担任人设，并且由制作了许多优质动画如《迷糊餐厅》《青之驱魔师》《那朵花》等的A-1 Pictures担当本作的制作，再加上noitaminA档的动画素来风评优良，由此看来，《钓球》的综合实力应当相当强劲!

《钓球》的故事发生在在关东地区神奈川的江之岛这个几乎没有污染的小岛上，故事开篇那用拼布画讲述小岛历史的做法相信只有中村监督才想得出来。自称为宇宙人的小春一出场就让人有些摸不着头脑，头顶金鱼缸，眨着大眼睛说着：〝我闪！〞在水族馆戳着玻璃指挥着鱼儿们游来游去，小春似乎不是宇宙人而是可爱的小天使的化身。小春擅自住进了刚刚转学来的高中男生真田雪的家中，而异常不擅与人交流、至今为止未尝试过交朋友的小雪经常由于尴尬而感觉被海水淹没，只有被小春的水枪打中才能恢复正常状态。两人在学校邂逅了在江之岛土生土长、对周围各种各样的事抱有不满的少年钓鱼王子宇佐美夏树，通过他的讲解我们也能从这部作品中学习到很多有关钓鱼的知识。加上保持着若即若离的距离在岛上唯一的高塔观察3位少年的神秘印度人阿基拉·安格鲁卡鲁·山田，这人经常与一只叫塔皮欧卡的鹅对话而引来众人的围观。这4个奇怪的人的相遇，并以钓鱼为契机展开的青春钓鱼故事，剧情看似日常式但又显露出非凡与深奥，给这个4月带来一股清新凉爽的氛围。

新番速递

傲娇少女与迟钝男孩——一起一起这里那里

女主角摘希是一位会偶耳长出猫耳的少女，傲的时候会眼神凶狠，而娇的时候又会退化成连话也说不清的幼儿，萌杀哟！P

剧集

壮哉，我大吃货帝国！

■四川 戈衣

我泱泱华夏，全民皆吃货，个个爱美食。《舌尖上的中国》开播以来，大江南北的男女老少深夜守在屏幕前，只为等待这一场视觉效果奇佳的味觉盛宴。



本片拍摄地点遍布全国各地，分食材、调味等7个小专题娓娓道来。乳扇、火腿、毛豆腐、乌鱼子……每一种地方美食的特写都会引起当地人民的欢呼，外地食客则磨刀霍霍，在淘宝上搜索、下单。娇艳欲滴的湖南辣椒被细细剁碎、广东村宴的一整只蒸猪被均匀地抹上调料、香格里拉的松茸被炭火烤得微微卷起，西湖草鱼被浇上最后一勺鲜嫩的汤汁……谁能忍心抵挡这样的诱惑？

美食是什么？美食是藏族少女小心揣入怀中的松茸、是朝鲜族游子亲手切开的大白菜、是大澳老妇人坚守的虾酱铺、是北京市民生机盎然的屋顶菜园、是国际名厨腌制失败的咸鸭蛋、是平淡而魂牵梦萦的家常菜。

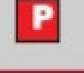
美食从来不仅仅是美食，它的背后有着许多动人的东西，是浓浓的母爱，是悠悠的乡愁，是全家团聚的喜悦和满足，是地方文化的传承和共鸣，是细腻情感的寄托，是令人心颤的记忆。

我国地大物博，饮食习惯、地方菜系各有千秋，然而相同的是对自然馈赠的感恩和对生活的热爱，这是东方人独特的历史传统和生活智慧。

国内经典纪录片推荐

《复活的军团》：探索秦帝国诞生的秘密，再现秦军之精良装备、雄美设施、尚武国策。

《大明宫》：梦回盛唐，繁华尽收眼底；触摸历史，功过触目惊心。

《大国崛起》：展现近现代发展过程中，九大国不同的强国之路。

体育

老男孩，世界为你们欢呼！

■北京 Joker

欧洲冠军联赛结束了，“铁血联盟”最终历史性地捧起了“大耳朵杯”，两支早先都不被看好的球队最终会师决赛，共同奉献给我们一场精彩刺激的比赛。这就是今年欧洲杯展示给我们的剧本，毕竟干掉宇宙队的丰功伟绩让这支硬汉球队获得了大量的支持，纵观全场比赛，拜仁其实就是败在切尔西那一群即将各奔东西的老兵手下的。



迪迪埃·德罗巴，1978年生人，2004年加盟切尔西，拼搏至今。

彼得·切赫，1982年生人，2004年加盟切尔西，拼搏至今。

弗兰克·兰帕德，1978年生人，2001年加盟切尔西，拼搏至今。

约翰·特里，1980年生人，1998年开始效力切尔西，拼搏至今。

就是这么一群老兵撑起了切尔西的脊梁，他们一起合作了近10年，终于把握住了这可能是职业生涯的最后一次机会，站到了欧洲俱乐部的巅峰。这一刻，所能带给球迷的感动，无须赘述。

纵观整场比赛，年轻的拜仁代表着未来的希望，托马斯·穆勒、诺伊尔等年轻人在比赛中展现了自己的实力，未来十年左右他们都会是整个欧洲最强的力量之一，但是今天，此时，这份荣誉，是属于这群铁血的老男人们的。

德罗巴的头球破门将切尔西从死亡线上抢了回来，之后切赫凭借自己的血肉之躯硬是将拜仁的全部攻势化解，最终在点球大战中扑杀了拜仁最后的希望。看到这群拼搏至今并终于实现梦想捧杯的老兵们，我们所能做的，唯有致敬！

新闻流言板

NBA老兵同样给力，马刺三老轻取快船，凯尔特人三老死磕76人，今年，是属于这群老男孩的。

亚冠广州恒大1-0战胜日本东京FC，时隔6年，中国球队再次挺进8强，“银狐”里皮能带领这支球队创造奇迹么？

热门游戏TOPTEN

投票地址：www.popsoft.com.cn/topten/

单机游戏投票		
排名	游戏名称	票数
1	古剑奇谭	2286
2	仙剑奇侠传五	1907
3	侠盗猎车手4	1777
4	上古卷轴Ⅴ——天际	1653
5	仙剑奇侠传三——问情篇	1586
6	轩辕剑五——兰茵篇	1457
7	植物大战僵尸	1444
8	刺客信条——启示录	1350
9	刺客信条	1242
10	马克思·佩恩3	1136

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年6月

编辑点评：我们终于在榜单中看到了一点变化，在榜单中出现了一些新面孔，《侠盗猎车手4》打破了“剑”的封锁冲入前三甲，不过北美都在玩最近大火的《黑道圣徒3》了，坚持GTA的我们这是不是有点太怀旧了？

网络游戏		
排名	游戏名称	票数
1	魔兽世界	1986
2	穿越火线	1845
3	剑侠情缘网络版3	1743
4	地下城与勇士	1636
5	英雄联盟	1433
6	暗黑破坏神Ⅲ	1398
7	跑跑卡丁车	1226
8	QQ飞车	1125
9	天龙八部	1023
10	梦幻西游	908

数据来源：《大众软件》读者投票·2012年6月

编辑点评：《魔兽世界》依旧把持着榜单的第一，垄断地位无可动摇，而众望所归的《暗黑破坏神Ⅲ》已经冲进了排行榜，能够最终战胜暴雪的还是只有他自己么？最近大火的《英雄联盟》也终于挤进了榜单的一角，可喜可贺。

北美PC游戏单周销量榜		
排名	中文名	英文名
1	马克思·佩恩3	Max Payne 3
2	武装突袭Ⅱ	Arma Ⅱ
3	黑道圣徒3	Saints Row The Third
4	文明Ⅴ——众神与国王	Civilization Ⅴ: Gods & Kings
5	文明Ⅴ年度版	Civilization Ⅴ GotY Edition
6	火炬之光Ⅱ	Torchlight Ⅱ
7	上古卷轴Ⅴ——天际	The Elder Scrolls Ⅴ: Skyrim
8	伊萨的结合——羔羊之怒	The Binding of Isaac: Wrath of the Lamb
9	钢铁前线——解放	1944Iron Front: Liberation 1944
10	爱丽丝——疯狂回归	Alice: Madness Returns

数据来源：Steam·2012年6月3日

编辑点评：曾经的马哥，如今的马叔一出手果然不同凡响，跳着“子弹探戈”强势登顶。而随后我们看到了排位4、5的《文明Ⅴ》两连发，而“老头5”依旧威风不减排名第7，榜单同上一期相比变动巨大，市场竞争之残酷令人咋舌啊。

韩国网游单周排行榜		
排名	游戏名称	游戏类型
1	暗黑破坏神Ⅲ	动作RPG
2	英雄联盟	AOS
3	FIFA OL2	体育-足球
4	突袭OL	FPS
5	永恒之塔	MMORPG
6	天堂	MMORPG
7	冒险岛	MMORPG
8	Cyphers	AOS
9	DNF	MORPG
10	跑跑卡丁车	竞速

数据来源：Gamenote·2012年5月28日

编辑点评：《暗黑破坏神Ⅲ》强势登顶，势头强劲的《英雄联盟》也不得不退居次席，而NCsoft的《永恒之塔》更是仅列第五，创下了游戏2008年公测以来的最差纪录。虽然WoW在韩国不受待见，但是“大菠萝”为暴雪赢回了面子。

AppStore中国游戏下载榜（iPhone平台）		
排名	付费版	免费版
1	水果忍者	一起来捡钱
2	鳄鱼小顽皮爱洗澡	天朝教育委员会 LITE
3	植物大战僵尸	非常跑酷——雷德福的冒险
4	狂野飙车6——火线追击	新黄金矿工:加勒比宝藏
5	悟空蹦蹦蹦	打蚊子
6	天朝教育委员会	神庙逃亡
7	消除之星	博雅四川麻将
8	浴火银河2	暴力街区
9	闪电战机	黑衣人3
10	愤怒的小鸟太空版	地铁冲浪者

数据来源：App Annie·2012年6月3日

编辑点评：忍者再次将小鳄鱼斩于马下，而怒鸟太空版居然排名垫底，这难道是人们已经对那些飞到太空的小鸟们产生厌倦了么？而免费游戏方面我们看到了“黑衣人3”，凭借电影号召力，也顺利进入榜单。

国内Android应用排行榜——游戏类		
排名	热门下载排行	用户热评排行
1	捕鱼达人	机械迷城
2	植物大战僵尸	神迹突击
3	水果忍者	射落僵尸鸟
4	愤怒的小鸟完整版	变色龙的午餐时间
5	神庙逃亡	神庙逃亡
6	割绳子——实验	割绳子——试验高清版
7	射落僵尸鸟	玩具守卫者
8	愤怒的小鸟太空版	抽积木
9	炸弹人大战僵尸	打火机小火箭
10	Hello Kitty美容院	四天——世界防御

数据来源：Appchina应用汇（www.appchina.com）·2012年6月

编辑点评：《机械迷城》游戏由独立开发小组Amanita Design设计制作。游戏以其独特而浓重的废弃金属机械风格的画面而很快吸引住人们的眼球，现在这款游戏被移植到Android平台，再掀机械风暴。

Start

Popsoft Magazine

每个方块中，
都有你们和我们。

大众软件杂志
电脑应用与娱乐的第一选择


出片日


上班

午休时间
11:30 - 13:00





总体进度 ▲ 72%
专栏评述 0% 特别策划 75%
专题企划 100% 评游析道 90%
预计完成时间 24:00





SOUTH GAMING WEEKLY
南方游戏周刊


强档攻略


评测室


评测样品


放松

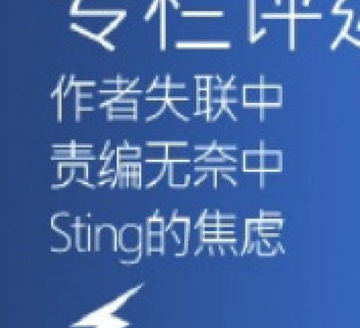

Desktop


抓狂的专题组



小憩

专栏评述
作者失联中
责编无奈中
Sting的焦虑




写作


灵感


最佳应用


出片结束



邮发代号：82-726
本期特惠价：￥7.00元
定价：~~￥10.00元~~
刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN